THE VISUAL EXPRESS http://www.enterbrain.co.jp/

パレッタ PALETTA

ザ・ビジュアル エクスプレス

2003 WINTER 冬号

vol.6

定価1200円

表紙テレカ100名プレゼント

安倍吉俊
灰羽連盟

黒星紅白
キノの旅 —the Beautiful World—

ロングインタビュー
テイルズ オブ デスティニー2
キャラクター誕生秘話
いのまたむつみ
＋応援イラストメッセージ
ぢたま某

よしづきくみち
魔法遣いに大切なこと
SOMEDAY's DREAMERS

成瀬ちさと
F～ファナティック～

あゆみゆい
明日のナージャ

ギャラクシーエンジェル
シスター・プリンセス Re Pure
Erde ～ネズの樹の下で～
Wind -a breath of heart-
Iris

特別付録
いのまたむつみ描き下ろしイラストポスター

より美しく、よりシンプルに
女の子たちの魅力を伝える
キャラクターグラフィック誌

Illustration:Mutsumi Inomata

もりたけし×山内則康×スタジオ・ファンタジア

大空を舞台に美少女4人組の青春と友情を描く話題作、テレビ放映開始&リリース決定!!

STRATOS 4

ストラトス・フォー

©2003 スタジオ・ファンタジア／「ストラトス・フォー」製作委員会　公式サイト http://www.stratos4.jp

3.28 DVD① リリース!

第1話：CODE:IOI INITIAL POINT／イニシャル・ポイント 収録

■DVD ①(販売専用)□BCBA-1445□カラー□(予)45分(本編25分+映像特典20分)
□ドルビーデジタル(ステレオ)□片面1層□スタンダード□¥3,800

□毎回映像特典□　スペシャルメイキング・ビデオ「ストラトス・フォー」はこうして作られた!

□初回封入特典□　山内則康描き下ろし デフォルメキャラクター・マグネット

テレビ神奈川、千葉テレビ、テレビ埼玉、サンテレビジョン、三重テレビ、キッズステーションにて好評放送中!
(放映時間は局によって異なります)

いつでもどこでもお気楽ゴクラク

毎度お騒がせのエンジェル隊がDVDでも大活躍!!

GALAXY ANGEL

ギャラクシーエンジェルA

DVD① NOW ON SALE

4話収録（約50分）／ドルビーデジタル（ステレオ）／片面1層

Illustration:MARIKO FUJITA

選べる！ 3タイプ同時発売!!

その1 超！豪華特典付き初回限定版DVD
Limited SPECIAL 超限定版 ￥9,800

特典１．DVD①～⑥収納BOX
２．キャラクターTシャツ2枚 ※フリーサイズ
３．デスクトップアクセサリー2LE
※WINDOWS用CD-ROM
４．ぷるぷるノーマッド（振動機能付小型ぬいぐるみ）
５．キャラクターCD～ミルフィーユVer.（約20分）
６．キャンペーン応募券

その2 豪華特典付き初回限定版DVD
Limited SPECIAL ￥6,800

特典１．DVD①～⑥収納BOX
２．ぷるぷるノーマッド（振動機能付小型ぬいぐるみ）
３．キャラクターCD～ミルフィーユVer.（約20分）
４．キャンペーン応募券

その3 通常版DVD ￥5,800

初回封入特典：キャンペーン応募券

映像特典（3タイプ共通特典）
第1回 エンジェル隊ライブ映像1／PCゲームプロモーション映像

1巻&2巻封入のキャンペーン応募用紙でもらえる！当たる！ダブルチャーンス
“マグナムA（エース）”キャンペーン実施！

応募者全員に（秘）映像満載の特典DVD「エンジェルディスクA」がもらえる！
更に、応募者の中から抽選で1200名様を第2回シークレットライブへご招待!!
※詳しくは商品内の応募用紙をご覧下さい

★オンエア情報
テレビ大阪・テレビ東京系6局ほかにて
毎週日曜日あさ9時30分から大好評放送中!!
ラジオ「ぴたぴた♥エンジェル♪A」好評放送中!
ラジオ大阪：毎週木曜日24:30～／文化放送：毎週木曜日25:30～東海ラジオ：毎週土曜日25:00～
ラジオ福島：毎週日曜日24:30～

★公式HPアドレス
「ギャラクシーエンジェル」最新情報ページへアクセス!
http://www.tv-osaka.co.jp/

★関連商品情報
主題歌マキシCD「ギャラクシー★ばばんがBang！」（税抜￥952）好評発売中！
（発売：ランティス／販売：キングレコード）
月刊ドラゴンジュニア（毎月27日発売）にてキャラクター原案かなん氏描き下ろしコミック
大好評連載中！
コミックス版「ギャラクシーエンジェル」①～②巻大好評発売中！（富士見書房刊）

© ブロッコリー・バンダイビジュアル・テレビ大阪

EMOTION 感動、冒険！
「DIGITAL BEAT」インターネットで見るアニメ情報 http://emotion.bandai.co.jp

※2003年3月発売商品の店頭予約締切は2／19（水）です。初回限定生産商品などを確実にお買い求め頂くには、予約締切日までに販売店の方までお申し込み下さい。
※当社商品の表示価格は全て税抜きです。

発売・販売元：バンダイビジュアル株式会社 本社 〒111-8558 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル お問い合わせ先：〔お客様センター〕TEL 03-5828-7582（午前10時～午後5時／土・日・祝祭日及び年末年始を除く）

『テイルズ オブ デスティニー2』より　©いのまたむつみ　©NAMCO LTD.

なんの憂いもなく好きなだけ寝てみたい

――いのまたさんはフリーで活躍されていますが、一日はどんなふうに動いていくのですか？
いのまた：いきなりヤバイ質問ですね（笑）。ええと、目が覚めたときが、とりあえず朝なんですよ。で、毎日青汁を作って飲んでます。すごくおいしいの。青汁を飲むようになってから、体調がいいような気がします。
――青汁を飲んですっきり仕事ができるとか？
いのまた：それがですねえ、目が覚めて「まだ」暗かったときはやがて明るくなるからいいんですけど、「すでに」暗かったときは一日損したような気がしちゃって……。
――仕事を始めるときは、「さあ、仕事だ！」と気分が切り替わったりするのですか？
いのまた：そうだといいなあと、いつも思うんですよ。「こんなにダレてちゃダメだ。バリッ

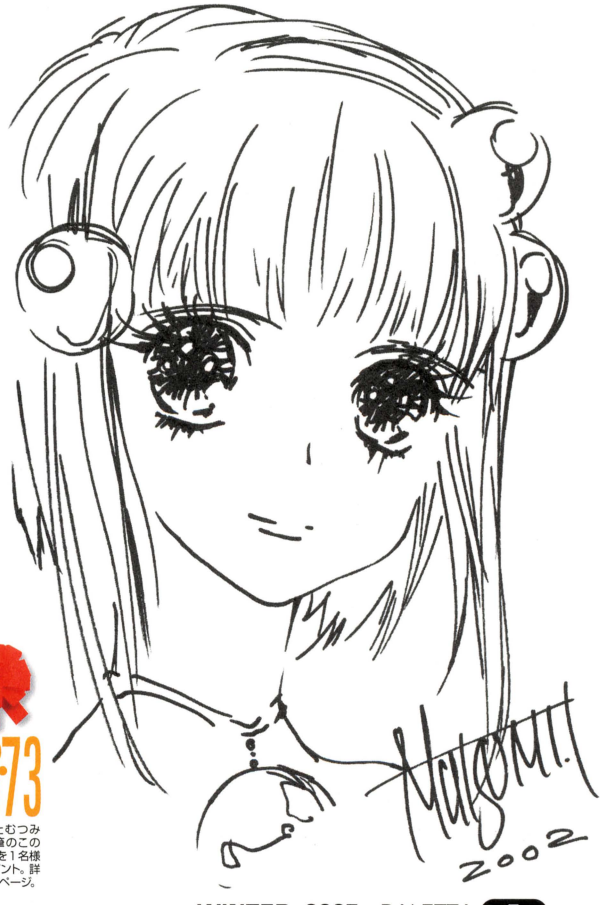
いのまたむつみ
繊細にかつ大らかに
Shining Brightly

アニメ、ゲーム、イラストと、
つねに第一線で活躍するいのまた氏。
どの分野においても数多くのクリエイターに
大きな影響を与えながら
自らは、自然体で輝き続ける
「いのまたむつみ」という存在は
どのように生まれ、育まれ、
そして、どこをめざそうとしているのか。

PROFILE

●いのまたむつみ
Mutsumi Inomata

12月23日生まれ。神奈川県横浜市出身。血液型O型。
キャラクターデザイナー、イラストレーター。高校卒業後、アニメ制作会社で原画、動画、作画監督、キャラクターデザインを担当。その後、フリーに。アニメのデビュー作は『プラレス三四郎』、代表作は『幻夢戦記レダ』『新世紀GPXサイバーフォーミュラ』(アニメ)、『風の大陸』(小説イラスト)、『テイルズ オブ デスティニー』『テイルズ オブ エターニア』(ゲーム)など。最新作は『テイルズ オブ デスティニー2』。



と仕事しよう！」と思うんですけど、3歩くらい歩くとまたダラダラ……。机に座って描いてても「ふう、ダレる」とか思ったりして。
――気分の切り替えスイッチみたいなものがほしいですね。
いのまた：そうなんですよ！　それで効率よく

P.73
PRESENT FOR YOU
いのまたむつみさん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。

いのまたむつみ

繊細にかつ大らかに

Shining Brightly

『ブレンパワード』より
©サンライズ

バリバリ仕事を終えてあとはフリー、みたいにできるといいんですけど、なかなかそうはいかなくて。それに私の一日のサイクルって24時間じゃないみたいで、世間の時間とどんどんズレちゃうんです。おまけに、なにかしてると時間の感覚とか曜日の感覚がなくなっちゃって。

――フリーだと、そうなりがちですよね。

いのまた：いちど寝ちゃうと、起きないんですよ。15時間とか……気がついたら48時間眠ってたとか。眠くても、やっぱり仕事しなきゃと思って起きて机に向かうんですけど、そのままぐーっと3時間くらい寝てたりとか。私、手彩のときは画面全体が見えるように立って描くんですけど、眠いとつい座っちゃって、気がつくと寝てたりするんです。

――もしかして寝ることがいちばんお好きなのかもしれませんね（笑）。

いのまた：なんの憂いもなく、好きなだけ寝てみたいですねえ。以前手術して入院したことがあるんですけど、栄養は点滴だしトイレも行けないじゃないですか。なんにもしないで寝てていいんですよ。「わー、楽だ！」って。

――なんかもう、おっしゃってること、めちゃくちゃですよ（笑）。アイディアに詰まったりしたときは、どうするのですか？

いのまた：どうしようって考えてるうちに眠りこんでたりとか（笑）。あと、ふと気がつくと違うことをしてて、「なんでこんなことしてるんだっけ」と思って仕事場に帰ると、描きかけのメモが落ちてたり。「あ、そうか」って考えてるうちに、またフラフラ……。このあいだ、『蒼天の拳』（原哲夫「週刊コミックバンチ」）を読んだんですけど、その勢いで『デスティニー2』のキャラで『蒼天』の似顔絵を描いたり。そんな落書きを半日して、「あ、こんなことしてる場合じゃないよ」って。

――それは見たい！　でも載せられませんね。

いのまた：『デスティニー2』が出たときも、戦闘がおもしろくて、1時間だけやったら仕事しようと思うわけです。で「ああ、疲れた」って時計を見たら8時間くらいたってて、すごい驚いちゃって。もうダメダメです。

――ほんとにゲームがお好きなんですね。

いのまた：ええ。だからね、しないようにしてるんです。始めてしまうと自分でブレーキをかけられないので、ソフトを机の下にボトッと落として、ミスコピーとかをかぶせて埋めてある。片づけるのがめんどくさいので、そのまま埋まってホコリだらけに……（笑）。

バイトからなしくずしにアニメ業界へ

――ゲームとの出会いは、いつごろでしたか？

いのまた：高校を出てからですね。『インベー

『新世紀GPXサイバーフォーミュラ』より　©サンライズ

ダー』の洗礼を受けて。あのあたりのどこかに人生の別れ道があって、こっちの道を選んだから、あとはもうダメ方向にずーっと（笑）。

――『インベーダー』のせいで（笑）。

いのまた：死ぬほどやってましたねえ。アニメのスタジオに通ってたとき、帰りのバス停のうしろにインベーダーハウスがあったんですよ。バスが来るまで20分くらいあるし、バス停は寒いし、「これでもやってみるか」と思って入ったんですけど、ふと気がついたら最終バスも終わってて。「どうせ歩いて帰るなら、もうちょっとやってしまえ」って（笑）。

――この世界にくる素質があったんですね。

いのまた：そうそう。当時お給料が安くて昼夜のお弁当もっていってたくらいなのに、『インベーダー』でまたお金なくなるし。どうしようかと思ってたら、インベーダーハウスのお兄さんが私の顔を見るなりクレジット入れてくれるんですよ、毎日通ってたので。なんかダメな人生になってきたなあと思いましたねえ（笑）。

――アニメのスタジオに入るまでのいきさつをうかがいたいのですが、小さいときから絵を描くのがお好きだったのですか？

いのまた：落書きが好きで、壁とかふすまとかに始終ごちょごちょヒヨコとか動物とか描いてたらしいです。自分ではよく覚えてないんですけど。ものごころついてからは紙の着せ替え人形みたいなのを自分で作って。描けば描くだけ服ができるので、いっぱい描いてましたね。

――マンガやアニメもお好きだったのですか？

いのまた：家に、貸本を買い取ったような古いマンガの単行本がいっぱいあったんですよ。そういうのを読んだり、小学校時代は「りぼん」とかを友だちと分担して買って回し読みしたり。その程度ですね。アニメも見てたらしいんですけど、子どもなのできちんとストーリーを覚えてるっていうのはあんまりないんですよ。

――とくに好きな漫画家さんはいましたか？

いのまた：水野英子さんとか手塚治虫さんとか白土三平さんとか……。白土三平を子どもが好きでどうするんだという（笑）。アニメですごく好きだったのは、東映のお正月長編映画みたいなの。冬休みとか夏休みの午前中に放映されるのが、楽しみでしたね。

――ところで、描画は左利きでいらっしゃいま

すが、学校で直されたりしませんでしたか？
いのまた：注意はされましたけど「どうでもいいじゃん」と思ってたので（笑）、先生が見てないときは左手で書いてました。ただ困ったのは冬休みの宿題の書き初め。筆の「こう入ってこう払う」というさばき方は、左手ではできないんです。それで「まいったなあ」と思って父親に書いてもらって、その上に半紙を重ねて左手でなぞったら、すばらしいものができちゃったんですよ。先生にも「やればできるじゃないか」ってほめられて、校長室に貼られてしまって「めちゃヤバー」とか思った記憶が（笑）。
――具体的に「絵を描く仕事をしよう」と意識したのは、いつごろだったのでしょう。
いのまた：「こういう学校にいって、こういう勉強をして、こういうスキルを身につけて」っていうのは、ぜんぜん考えてなかったんですよ。美術部に入るとか、デッサンや油絵を習うとか、絵を好きな人がやる一般的なことをしていただけでしたね。
――それがどうして、アニメの道に？
いのまた：たまたま同級生にマンガやアニメが好きな子がいて、夏休みにセル画に色を塗るアルバイトをやりたいというんです。でもひとりじゃ不安だからいっしょにやらない？って誘われたんですよ。で、ちょっとおもしろそうだからってやってみたのが、きっかけでした。
――そこでアニメが好きになったんですね？
いのまた：いえ、そういうわけじゃなくて。仕事はキツイし、素人だからバイト料も少ないし、「もうかんべんしてよ」みたいな状況だったんです（笑）。そこの社長に卒業後の進路を聞かれたので「絵の仕事をしたいから美大にいこうと思う」みたいな話をしたら、「アニメの仕事すればいいじゃん。オレが紹介してやるよ」って。アトリエの先生も「美大にいっても絵の仕事に就けるかどうかわからないし、今就職できるならそれでいいじゃない」とか言うから「それはたしかに真理ね。しかも受験しなくていいし」と思って、そのままなしくずしにアニメの会社に。自分がやった仕事が、ほんの0.2秒くらいなんですけどテレビで放映されたりすると、「あ、私がやったやつ」ってうれしくなって、アニメの仕事もいいかもしれないと思っちゃったんですよ、子どもだから（笑）。

キャラクターデザイナーへの自然な移行

――その後『魔境伝説アクロバンチ』で初のキャラクターデザインをされるわけですが、初めてキャラクターデザインとか作画監督をするときは、緊張したりしませんでしたか？
いのまた：そういうのって「じゃあ今日から」って急に違うことをやるわけじゃないんですね。たとえば「作画」といっても、いろんな行程があるじゃないですか。動画もやるけれど仕上げも原画も手伝った。外国から戻ってきた直しもするし、できたフィルムもって走ったり、とか（笑）。それが作監とかキャラクターデザインになっても、原画もレイアウトもやるし、コンテの手伝いも動画も仕上げもやるわけです。だから仕事のメインの部分がシフトしていっただけという感じだったので、とくに緊張とか抵抗感とかいうのはなかったんですね。
――性格的に合う仕事、合わない仕事というようなことはないんですか？
いのまた：あ、それはありますね。私は性格が雑なんで、実は動画とか仕上げはあまり得意じゃなかったんですよ。線は汚いし、はみ出すし。それで原画のほうがまだ向いてるってことで、そっちの仕事をどんどんやってたんです。
――『幻夢戦記レダ』に衝撃を受けたアニメファンも多いと思うのですが、『レダ』のときはどんな状況だったのですか。
いのまた：OVAでちゃんと時間をかけて作品を作って、それでみんなが暮らせるような、そういう仕事にチャレンジしようっていう意気ごみがありましたね。クリエイティブだと言えるような、みんなで希望がもてるような仕事をしていきたいって。OVAとしては世の中でいちばん最初だったんですよ、企画は。でも制作が遅れたのでほかの作品に抜かれて、2番目になっちゃったんです（笑）。
――『新世紀GPXサイバーフォーミュラ』には、どんなふうに関わってこられたのですか？
いのまた：シリーズが長いので、そのときその

オリジナル作品　©いのまたむつみ

いのまたむつみ

繊細にかつ大らかに

Shining Brightly

『幻夢戦記レダ』より　©1985 東宝

ときに私がやってることが違うんですよ。テレビシリーズのときはキャラ表に近いものを描きました。それを総作画監督の吉松孝博さんがアレンジして。そのあとキャラクターを作り上げていく過程で、私もテレビシリーズとかけ離れた絵柄にしたくなかったので、吉松さんの描いたものを自分の絵に投影させて。吉松さんも逆にそういうのを見てフィルムに反映できるようにしたりとか。そのへん、けっこう融合してる部分がありますね。そのあとのOVAではちょっと年をとったので雰囲気とか髪形、洋服を変えたりとか、エンディングの原画を描くとか。ちょこちょこ、そんなことをしてました。

――『サイバー』キャラは『SAGA』のときに、ぐっと大人っぽくなりましたね。

いのまた：そうなんです。年齢的にも上になったしファンの年齢層も上がっていたので、全体的に大人っぽいイメージに変えようという話になって。だから総作画監督も、もうちょっと大人っぽいクールな絵柄の久行宏和さんに替わったんです。そのときにもう一回、キャラ表のラフみたいなのを描いて、頭身をずいぶん伸ばしました。最初のテレビシリーズのときはほんとに子ども向けのつもりだったんで、5頭身くらいなんですよ。「今OVAで作るのに、これはないよね」「マズイよね」ってスタッフのみんなに言われて、「そんなに言わないでくださいよぉ」って思ってしまいました（笑）。

描き手の楽しさは想像力をつかうこと

――そういったアニメの仕事が、雑誌掲載用のイラストの仕事へと続いていったわけですね。

いのまた：そうですね。アニメの絵は動かすことが前提なので、線を抜いたり動きの流れに合わせて変形したりしてあるわけです。だから雑誌用にはアニメの絵そのままよりも、止め絵用に描き直したもののほうがいいんですよ。そういうセル画はトレスも塗り方も放映用とは違う仕上げ方をするんですが、技術が必要なのでどうしてもじょうずな人に仕事が集中しちゃうんです。でも本編が忙しいと「それどころじゃねえよ、本編落ちるよ」とか言われて（笑）。しかたないから「イラストで描きますか」みたいなのが最初でしたね。雰囲気が違うのでおもしろかったらしくて、イラストの発注がくるようになったんだったと思います。

――イラストを描く上で、女性であることはなんらかの影響があると思いますか？

いのまた：個人的にこだわる部分はもちろんあるんですけど、男性と女性ではこだわる部分が違うというのも感じます。女の人は、この布はこんな素材でとか髪の毛は柔らかいとか硬いとか、感覚的なことがすごく気になるみたいなんです。男の人は質感よりも形にこだわる人が多いみたいですね。胸が大きいとか（笑）。もとは同じデザインのものを描いても、男性が仕上げたものはディテールが細かかったりして、かっちりした感じになるような気がします。

――そういえば以前、ロボットは苦手だとおっしゃっていましたね。

いのまた：固いもの、ヘタなんですよ（笑）。アニメをやってたので得手不得手にかかわらず固いものも描くんですけど、定規使ったのにブヨブヨしちゃったりとか、下絵は設定どおりかっこよく描けても色を塗っているとグニョグニョしてきちゃったりとか。なんでしょう？

――リアルさを追求するより雰囲気を描くほうがお好きなのかもしれないですね。最後に、これから絵の仕事をめざしたいという人たちに、なにかアドバイスをお願いします。

いのまた：難しいですねえ（笑）。おもしろいことを楽しくやっていくのがいいと思うんですよ。でも「簡単だからおもしろい」みたいになるとどんどん楽なほうへいっちゃって、あとで考えると結局つまらないことばかりしてた、みたいになっちゃうんです。だから「志高く」というと大げさなんですけど、「たいへんだけどおもしろい」という感じで続けていけると、いいんじゃないでしょうか。あと、描き手としては自分の想像力をつかって描くのも楽しいと思うんです。自分で描かない人は「どんなのが好き？」って聞かれたら、そこにあるもの、流行のものを挙げるしかないですよね。でも、そこで作り手がそういう声に応えてばかりいると、全部同じようなものになってしまうじゃないですか。だから「こんな魅力もあるよ」って作り手側が提示するような、そんなところをめざしていけると楽しいんじゃないかと思います。

『幻夢戦記レダ』より　©1985 東宝

Behind the COVER

きらきら光っていた、きれいな葉っぱの思い出。その記憶が魅力的なキャラクターの姿に変換される。

■2001年秋、弊誌第1号の発行記念として、いのまた氏とみつみ美里氏に対談していただいた。その対談中、いのまた氏が言った「頭の中にはイメージがあるのに、描くと違う」という言葉が、ずっと気になっていた。頭の中にどんな形でイメージが浮かぶのか。それをどういうプロセスを経て形にするのか——。

今回、取材の機会を得て、疑問をぶつけてみた。ひどく抽象的な質問に「言葉にするのは難しいんですけれど」と悩みながら、いのまた氏はこう答えてくれた。

「たとえば、きらきら光る葉っぱがきれいだと思ったとしますよね。その葉っぱの絵をそのまま描くのではなく、きれいだという記憶が頭の中で変換され、もやもやしたイメージになる。それを、人が見てわかる形に描いていくというのが、私の作業なんです」。

今号の表紙は、いのまた氏のどんな記憶から変換されたものなのだろうか。

■弊誌の表紙イラストには「髪の毛も爪先も切れないように全身を入れて描く」という制約がある。体だけでなく服や小物まで全部収めるためには構図をかなり考えなくてはいけないのだが、いのまた氏にとってはキャラクターについての制約がない分、描きやすかったとのこと。

「版権もののキャラクターは、ある意味生きている存在なので、たとえ自分がデザインしたものでも設定と違うことはできませんよね。だから描くたびに設定を見直さなくてはならない。でも、あとで見直してみると間違えてたりすることもあって『ひえーっ！』って（笑）。部品がつく場所を左手と右手と間違えたりとか、ついてないとか、色が違ってたりとか……。誰かに指摘されるんじゃないかと思って、見るたびにビクビクしてます（笑）」。

今回の表紙の女の子は、いのまた氏のオリジナルキャラクター。ちょっとファンタジックな、妖精めいた雰囲気が魅力的だ。

「一枚きりの絵で前後の関連もありませんから、性格設定を深く考えているわけではないんです。色彩のイメージとか見た目のイメージで入っていったりしています。以前から自分の中で温めていたということではないんですが、たまに描くんですよ、悪魔っ子みたいなイメージの子って。私がオリジナル系の女性キャラを描くと、こういう"自分の意志をもったタイプ"になることが多いみたいです」。

■髪の毛を描いたり肌の色を塗ったりするのが楽しいと語るいのまた氏は、大きな絵は基本的に手彩で仕上げている。

「アナログは、絵そのものが物理的に存在しているってことで、見たときの存在感が圧倒的に違うんです。どなたの作品でも、やっぱり原画を見ると感動的ですよね。きれいですよね。自分で描いていても、おもしろいんです。でもデジタルにもデジタルの良さがあるので、自分なりに味わいのあるものを描ければいいなあと思って、いろいろやってみてます」。

いのまた氏がデジタル彩色するのは、基本的にCDジャケットや文庫用の小さなイラスト。

「手塗りの場合、小さく使われるからといって小さく描くことはできないんですよ。結局ポスターでもなんでも同じサイズになってしまって、なかなか終わらない（笑）。それに大きな絵を小さく印刷すると、色が飛んだり線がなくなったりして、どうしようもなくダメになっちゃうことがあるんです。デジタルだと色つぶれもなくて、メリハリをつけやすいんですね。だから小さいものは小さく見えるように、最初からそのつもりで描いたほうがいいのかな、というのもあります」。

■自分自身については「もうダメダメなんです」とくり返し、「絵を描く以外のことができないんで困るんです。ほかの人ができることが、どうしてできないの？と思って、涙が出るほど情けなくて」と、ほんとうに困惑して語るいのまた氏。だが、話題が仕事に及ぶと、経験に裏打ちされたプロフェッショナルなアプローチと、新しい魅力を提示したいというクリエイターとしての姿勢がくっきりと見えてくる。そのギャップが、ひどく印象的だった。

表紙の言葉

MUTSUMI

LIBERATION FROM DESTINY

●「テイルズ オブ デスティニー2」対談

いのまたむつみ×吉積信

「運命を解き放つRPG」と銘打たれた『テイルズ オブ デスティニー2』。
前作に引き続きキャラクターデザイナーを務めたいのまたむつみ氏は、
シリーズ作品ならではの魅力を、どんな視点で捉えているのだろうか。
プロデューサー、吉積氏との対話で、キャラクター誕生の秘密に迫る。

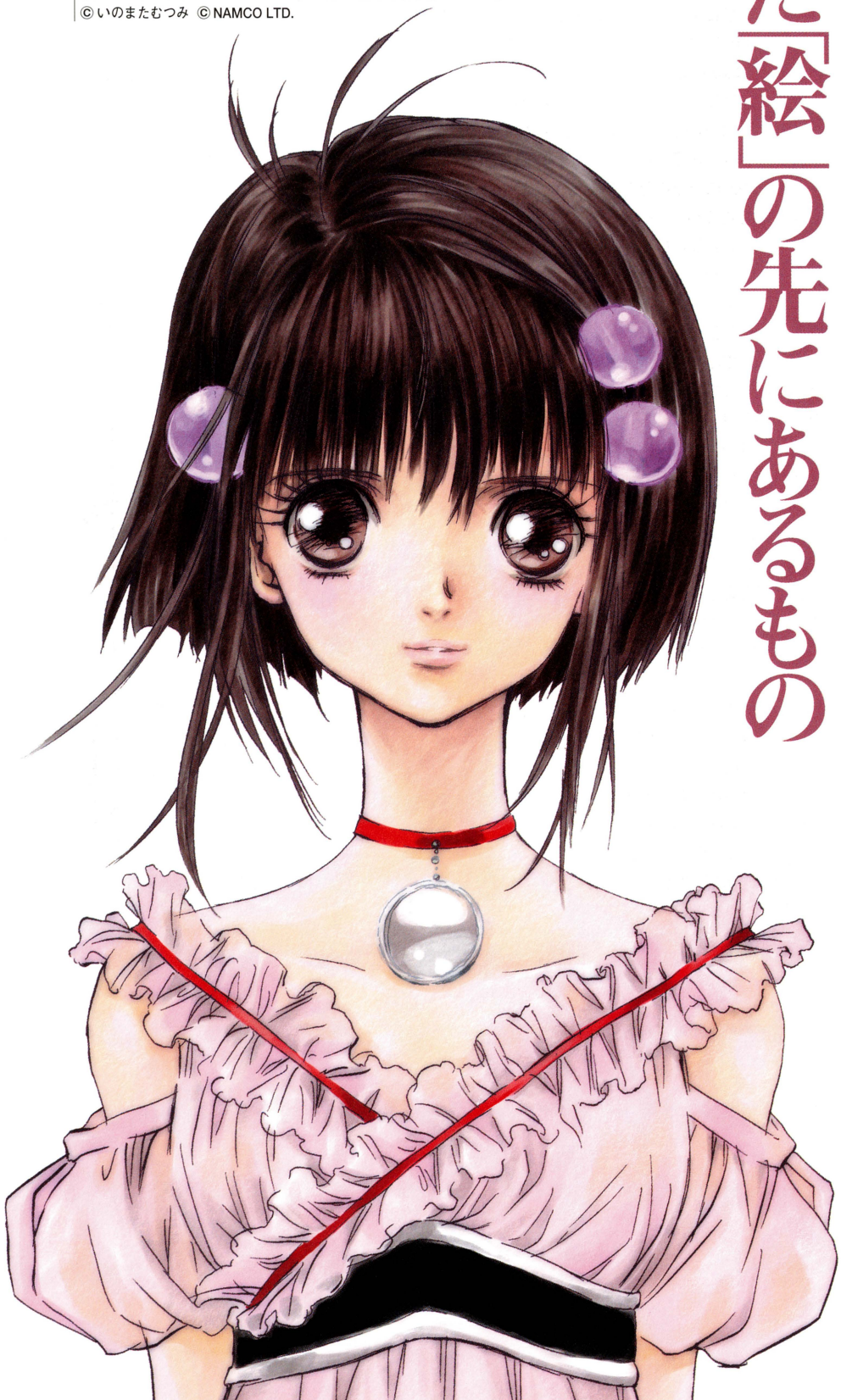
GAME INFORMATION

Now In Store!

「テイルズ オブ デスティニー2」

●プレイステーション2 ●ナムコ ●6,800円 ●運命を解き放つRPG ●1人プレイ

ⓒいのまたむつみ ⓒNAMCO LTD.



描かれた「絵」の先にあるもの

あまり老けちゃうと、かわいそう

――『テイルズ オブ デスティニー2』には、前作のキャラクターも何人か登場していますね。

吉積：前回から18年後の世界で、引き続き登場するのはルーティ、フィリア、ウッドロウですね。彼らが18年後どうなっているかっていうのが、けっこうたいへんだったんですよ。

いのまた：あまりにも老けちゃうと……やっぱりルーティなんかは、かわいそうな気がして。「苦労してるしさあ」と思って（笑）。前作では10代で今回は30代だから、雰囲気はそんなに変わらないかなとも思ったんですよ。それで、ルーティだとお母さんになってるし働いてるんで、腕まくりするとかエプロンらしきものをするとか。色の感じは前のものを残して、ふつうの感じで描いてあるんですよ。

吉積：前のルーティだと日常仕事ができないような、シーフ系の身軽な格好だったのが、今回は「家庭に入りました」っていう感じで。

いのまた：フィリアの場合は俗世と離れて自分の世界に生きている神官なので、見た目そんなに変わらない感じになってます。

吉積：年取ってもあんまり変わらないオバさんとかいますけど、ああいう感じですよね（笑）。

いのまた：そうですね。ウッドロウは王さまという立場もあるし、身軽な格好をしているわけにはいかない。でも老け顔にするのもどうかなあと思って「髭でいいや」って（笑）。

吉積：もう前作のとき20歳超えてましたから、今回はすでに40歳を超えて、それなりにおじさんぽくなってなきゃいけないですね。

いのまた：ええ。でもちょっとダンディなおじさんみたいな感じでいいかな、と。あんまり「すごいおじさん」というキャラにはしないで、自分たちの仲間として受け取れるくらいの雰囲気は残そうというのがありました。

どうしてみんな、気づかない!?

――新しいキャラクターについては、どのような観点からデザインされたのですか？

いのまた：自分の中の課題として「よりわかりやすく」というのがあったので、主人公のカイルは元気でやんちゃなタイプをイメージしました。形としてはスタンなんですが、子どもの部分を強調しています。ちっちゃい感じが出るように痩せ型にしたら、友だちに「栄養が悪い」と言われちゃいました（笑）。

吉積：靴についてる丸が、いいんですよね。

いのまた：前作も丸がいっぱいついていたので、やっぱり丸かなあと思って（笑）。リアラはいわゆる守ってあげたいタイプで、ヘニョヘニョした感じ（笑）。服もかわいものをということで、ベビードールを着せました。

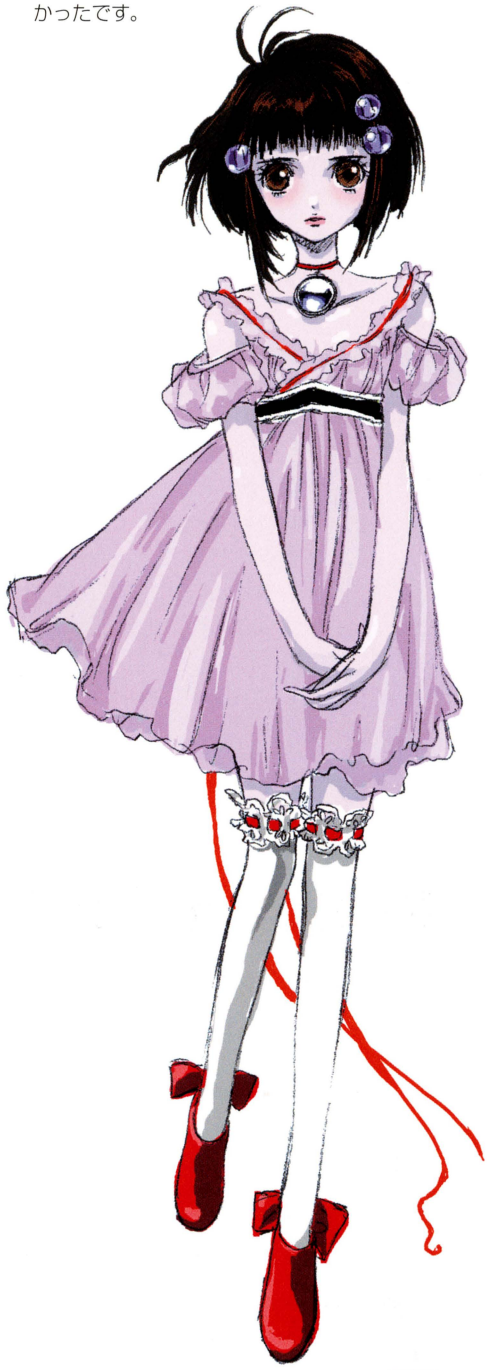
――「痩せた力持ち」という感じのロニは？

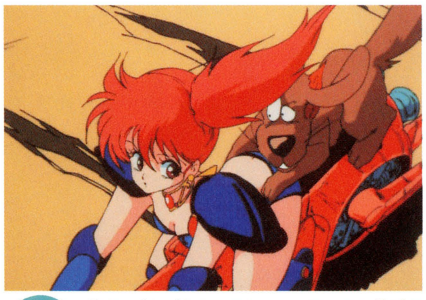
吉積：カイルがスピードのタイプなので、ロニ

は力技タイプで。絵を見ただけでそれが伝わるのが、やっぱりすごいと思いますね。
いのまた：戦士なんだけど、あまりモリモリ系にしちゃうとパーティーの一員として違和感があるかなと思って、ああなりました。
――そして、ジューダスですが……。
いのまた：ジューダスは仮面につきるんですけど、友だちに笑われまくりました（笑）。
吉積：本人は素性を隠すために仮面をかぶるんですけど、ユーザーの方にはわかってもらわなくちゃいけない。これが難しいところですね。
いのまた：「もうバレバレじゃん」というふうには、したかったんですよ。でも実際にゲームをやってるときは、登場人物だれも気がつかないので、「みんな、どうしてわからないんだろうか」とか思って（笑）。
吉積：ウッドロウがケガしたとき「ウッドロウ！」って行くじゃないですか。ふつうはあそこでピンとくるんです。でもウッドロウは気がつかない。
いのまた：ケガしてたから、朦朧としてたのかなあ、と思って。
吉積：で、こいつはなんで王を呼び捨てにするんだ、となるはずなんだけど……。
いのまた：いや、でも、あそこは慌ただしいから、みんな気がつかないんだなあと（笑）。
――ナナリーは人気が高いと聞きましたが。
いのまた：キャラが立ってるかもしれないですね。女戦士とか魔法使いみたいな感じで性格設定もはっきりしていて、すんなりできました。ハロルドは、けっこう迷ったんですけど。
――どういう点で迷ったのですか？
いのまた：イロモノ系なんですけど（笑）、ブス っ子みたいな感じにしちゃうのもイヤだったし、メガネっ子もイヤで。どうしようかなあと、ちょっとウジウジ描いてました。もっと学者っぽいガサツな感じにしようかとも思ったんですけど、描いてみたら「ユーザーさんたちはこの子とは遊びたくないかも」と思って。パーティーに入れるときは、やっぱりかわいい子とかおもしろい子を選ぶじゃないですか。
吉積：このすごい配色が、いかにも天才にありがちなヘンな感じで（笑）。
いのまた：変わった人にしたかったので、ちょっとハデめにしました。髪の毛ももっと寝癖みたいにしたかったんですけど、そうするとカイルみたいになっちゃうんですよ。で、女の子だし、それもかわいそうかなと思って、微妙に梳いてみたりしてあります。
吉積：でも、基本的に寝癖ですよね？
いのまた：寝癖ですね（笑）。

ユーザーとともにつくるキャラクター

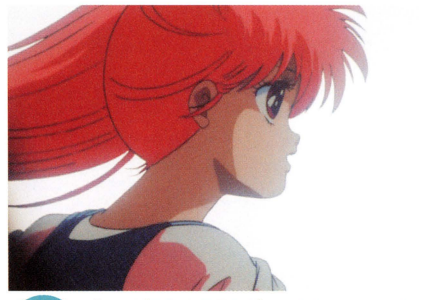
――ゲームのキャラクターだということで、デザイン上気をつけていることはありますか。
いのまた：ゲーム画面上では、ほとんどちっちゃいキャラになるわけじゃないですか。なので、その絵を見て性格や役割がわかるように、特徴づけている……つもりなんですけれど。
吉積：うちの開発スタッフ、とくに戦闘キャラクターを描く人間たちは「いのまたさんのおかげで毎回楽してます」って言ってます。髪や服の色がバラバラになっていてわかりやすいし、ちゃんと小さい手の先、足の先が動いているのがわかるように、配色してあるんだって。
いのまた：そうなんですよ。画面だとポーズとかよく見えないじゃないですか。
吉積：だから必ず靴をちゃんと履いていたり、手が目立つ色になっていたり。そういうのを考えてくれるので、すごくやりやすいそうです。
――アニメの場合は、どこが違うんですか？
いのまた：アニメはデザインしたそのままが画面に出ますよね。それからゲームは外見で役割や性格がわかるように考えますが、アニメはストーリーが進むうちに意外な一面とか真の姿とかが出てきたりして、イメージが変わったりするじゃないですか。だからあまり極端な衣装とかデフォルメをつけることはしません。描いてみたら地味なんで「これじゃダメかしら」とか思ったりすることもあるんですが（笑）。
――アニメだと、あまり装飾が多かったりすると動かすのもたいへんそうですよね。
吉積：あの、リアラのリボンが……。オープニングアニメーションをつくったとき作画監督の方がいちばん苦しんでたのがこれで、細ーい線を毎回毎回描かなくちゃいけないので、途中で「線が襲ってくるー！」って（笑）。
いのまた：リボンがヒラヒラすると戦闘シーンに動きが出るかな、と思って。アニメにするとき悪いな、とは思ったんですけど、ちょっとだからいいかもって（笑）。
――『デスティニー2』の仕事を振り返って、とくに印象に残っていることはありますか？
吉積：設定の紙が……（笑）。
いのまた：あ、そうなんです。この前、最初のころの絵を見ることがあったんですけど、コピーの裏に描いてあるんですよ。ふつう、提出するものを裏紙に描くか？と思うんだけど……。
吉積：いや、ミスコピーを使うのは別にかまわないんだけど、スキャンすると裏の文字が映るんですよね。それを消すのがたいへんで。
いのまた：しかも適当に描きはじめたらしくて、下の足りなくなったところに別の紙を当てて、セロテープでビーッと貼ってある。で、上のほうは切ってあるんですよ。われながら、ひどいなあと思って。
吉積：言ってくれれば、A4でもB4でも、紙あげるのに（笑）。まあでも、そんなことをやりながらキャラクターができていくわけですよね。
いのまた：そうですね（笑）。
吉積：こういうゲームの仕事、おもしろいですか？　しんどいだろうとは思いますけど……。
いのまた：絶対おもしろいですよ。イラストだと、自分で描き終えたらおしまいですよね。それはそれでいいんですけど、ゲームやアニメのお仕事だと、描き終わってから、まだそのあとがあるじゃないですか。そこがいいんですよ。
吉積：ゲームって、原画が上がって、声を入れて、画面で動かしてみて……。最終的にはユーザーさんがプレイして、「このキャラクターってこういう人なんだ」と自分の頭の中で補完してできあがるんですよね。人の手を渡っていくにしたがって、育っていったり変わっていったりする。そこの部分が、おもしろいですね。
――『テイルズ オブ デスティニー2』は、売れ行きも好調だとうかがっています。
いのまた：『エターニア』から間が空いちゃったので、ちょっと心配だったんですよ。でもユーザーの方たちはその間ずっと、ミニゲームとかで場をもたせながら待っていてくれたのかなあ、と思って。ほんとうにありがたくて、うれしかったです。





ぢたま氏おすすめ名場面集「リンガムがうらやましい！　でもこの俯瞰アングルがいいので、見てるだけでもいいかも、と真剣に悩んだ少年時代（いや、今でも）」

ぢたま氏おすすめ名場面集「エイが教室の中を飛び回るシュールな画のあと、鷺巣詩郎さんの楽曲とともに戦闘シーンに。制服が破れるカットはコマ送り（常識）」



ぢたま氏おすすめ名場面集「やっぱりこのラストがいいんじゃよ〜。オレも早く夢から覚めなきゃ、と思いつつ、今日も2次元美少女を求めて右往左往……」

見た瞬間に「これだ！」

――『幻夢戦記レダ』以来、いのまたむつみさんの大ファンだそうですね。

ぢたま：もう、神さまみたいな方です。中学2年生のとき友だちにアニメ誌に載っていた『レダ』の絵を見せられたんですけれど、見た瞬間に「あ、これはかわいい！」と。

――当時、アニメはお好きだったのですか？

ぢたま：私、「りぼん」はずっと読んでたんですが、アニメはごくふつうに見てただけなんです。とくにアニメファンということではなくて。

――それなのに、なぜその絵に一目惚れを？

ぢたま：なぜなんでしょう……？　とにかく「これだ！」みたいな感じで、自分の中で、なにかに開眼したんでしょうね（笑）。その時期はどの雑誌にも同じ絵しか載ってなかったんですけれど、雑誌によって絵のサイズが違うんですよ。自分が買ったのより大きい絵が載っていると、また買ったりしてましたね。当時の小遣いだとアニメ雑誌2冊買ったらおしまいなんですけど、友だちに「今月はこれを買って、このページだけオレにくれ」と協力を求めて、絵をかき集めたりして。ビデオが発売されるころには、部屋一面にポスターやら雑誌の切り抜きやらが所狭しと貼ってありましたね。

――『レダ』一筋だったんですね。

ぢたま：もう完全にそうでしたね。とにかく目につく『レダ』のイラストは、全部といっていいくらい集めました。もちろん中学生なので取りこぼしもあるんですが。未だに後悔してるのが、近代映画社から出ていた原画集（「デラックス近代映画版 幻夢戦記レダ イラスト&原画集」ジ・アニメ増刊　B4判）。判型が大きかったので、本屋にはほとんど置いてなかったんですよ。唯一見つけた本は、みんなが見るのでボロボロになっていて。それできれいな本をあっちこっち捜しているうちに、結局そのボロボロのも売れちゃったんです。それだけは今でも残念で。どこかのオークションにでも出てないかなあ、と思ってるんですけど。

なぜか右にずれるポニーテール

――『レダ』の絵は、今でも見なくても描けるとうかがいましたが。

ぢたま：絵の描きはじめ、イコール『レダ』なので、一生懸命いのまたさんの絵に似せようとしてましたからねえ。でも途中から変わってきたんですよ。『レダ』を見てアニメーターに憧れたので、自分のキャラクターはなくてもいいやと思ってたはずなんですけど。描きはじめて3年くらい……高校の2、3年生のころだと思うんですが、気がついたら『レダ』以外のものも描くようになっていたんです。

――どうしてでしょう？

ぢたま：必ずしも好きなものばかり描く必要はないということに、気がついたんだと思います。好きなものを描いていれば楽しいんですけど、それだけじゃ絵の幅は広がらないじゃないですか。それに、いくら真似して描いても自分が「いのまたむつみ」になれるわけではないので。ファンではあるけれども、描き手として、自分は「いのまたむつみ」とイコールではないということに、たぶん気がついたんじゃないでしょうか。

――親離れする子どものようですね（笑）。

ぢたま：かもしれない（笑）。あ、でもね、『レダ』のヒロインの朝霧陽子って、正面から見ると向かって右側にポニーテールが結ってあるんですよ。私、これを今も引きずっているらしくて。『まほろ』に出てくる千鶴子っていう子のポニーテールが、必ず中心よりも右にずれるんです。

――そういうデザインじゃないはずなのに？

ぢたま：頭の中では正面なんですけど、描くと右（笑）。間違いなく『レダ』のせいだと思うんですよ。まあ、そもそも私が2次コンになった最大の原因は『レダ』にあるので（笑）。

――『レダ』のおかげで『まほろまてぃっく』が生まれたとも言えるわけですね（笑）。ところで、いのまたさんご本人にお会いになったことは、あるのですか？

ぢたま：な、ないですっ。だから「PALETTA」第1号でみつみ美里さんとの対談の記事を見て「くそーっ」とか、ちょっと思いました（笑）。でも、自分がもし対談することになったらと考えてみたら「緊張してなにも言えないなあ、やっぱり」って。いや、でも、カルーアミルクを飲みながらなら……（笑）。

――では、この誌面をつかって、なにかメッセージをどうぞ。

ぢたま：うわーっ（笑）。ええと……マンガを描いてほしいです。昔『GBボンバー』（徳間書店 MOTION BOOKS 2）というのを描いてらっしゃったんですけれど、アニメーターさんとかいろんな方が登場して、おもしろかったんですよ。いのまたさんの絵は、いつどこで見ても当然一目でわかるんですけど、今の絵でマンガを描いたらどんな世界観のものが出てくるのか、すごく興味があります。

――どうもありがとうございました。

●「幻夢戦記レダ」
原点としての『レダ』

漫画家●ぢたま（某）インタビュー

いのまた氏が描く『レダ』に衝撃を受けて絵を描きはじめた、ぢたま氏。そのファンとしてのあこがれと、描き手としての思いとは――。

PROFILE

●ぢたま（某）
Bow Ditama

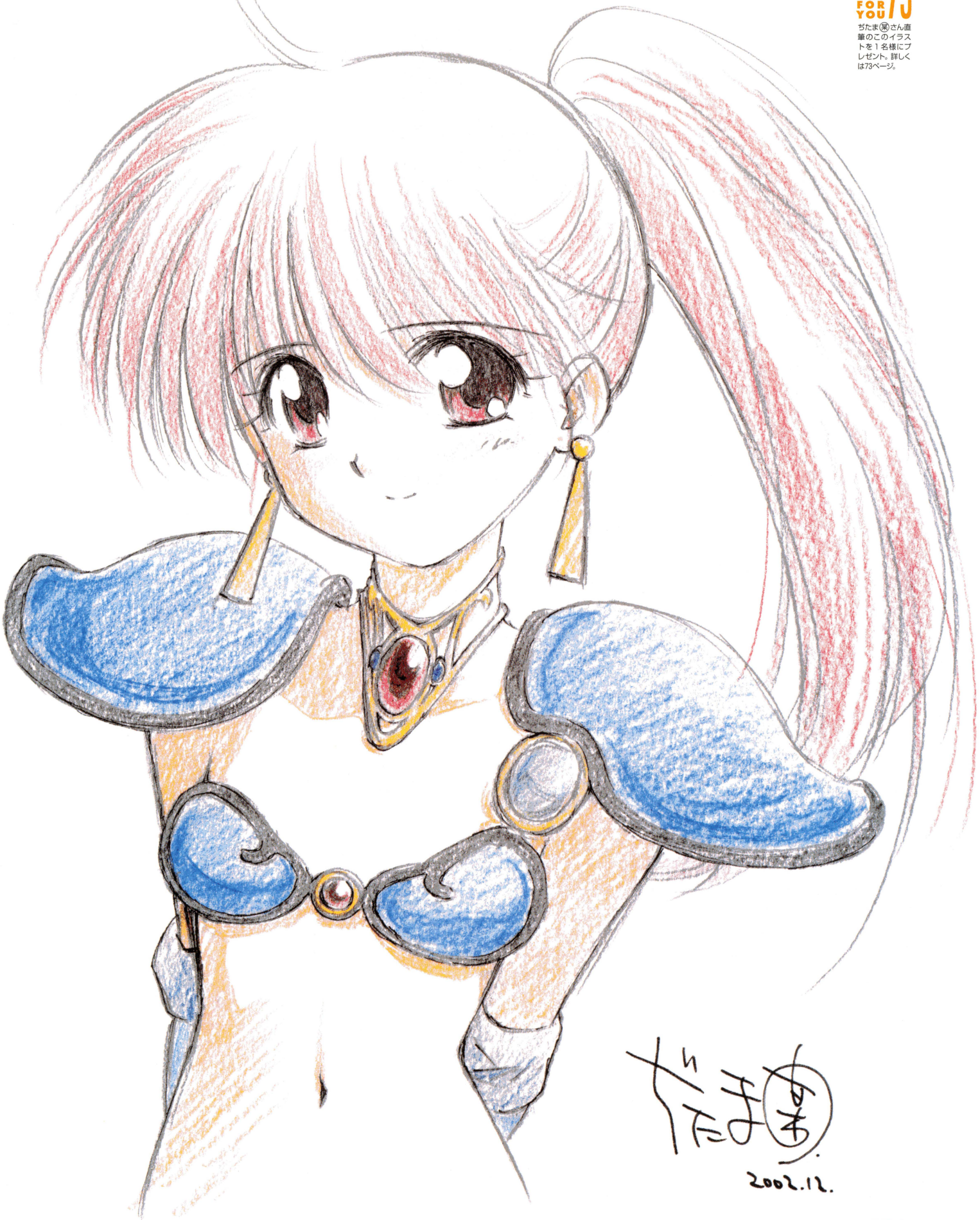
1970年5月6日生まれ。血液型O型。愛知県出身。漫画家。中学で『幻夢戦記レダ』に出会いアニメーターになると決意するも、大学在学中にマンガ製作に目覚め、現在に至る。デビュー作『好きだけど好きだから』、代表作『聖なる行水』『気分²』。最近作『まほろまてぃっく』（『月刊コミックガム』ワニブックス）。一時期コーヒー牛乳に凝っていて、好きなカクテルはカルーアミルクなのだとか。
「最近、昔のことを突然思い出したりします。とくに中学生のころの。どうしてですか？」。

DVD INFORMATION
Now In Store!
「幻夢戦記レダ」
●DVD
●パイオニアLDC
●5,800 円
●ニューテレシネ・マスター仕様
©1985 東宝

HEROINE WITH A PONYTAIL

ILLUSTRATED BY BOW DITAMA

P.73 PRESENT FOR YOU
ぢたま(某)さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。



FANATIC

●「F～ファナティック～」
19世紀末のロンドンに憧れて

キャラクターデザイナー●成瀬ちさとインタビュー

独特のほんわかしたタッチで知られる成瀬ちさと氏が今回手がけたのは、ひと味違う伝奇ホラーもの。ときは19世紀末。ところはロンドン。その雰囲気を出す、デザインのポイントとは？

優先するのは時代考証よりも妄想数値

――『F～ファナティック～』は、今まで成瀬さんが参加してきたほのぼの系ゲームとはひと味違うミステリーものですね。

成瀬：ジャンルが違うものをやってみたい気持ちは常々あったんです。『F』のライターの小林且典さんとは、ひとつ前の『AS～エンジェリックセレナーデ』でもいっしょに仕事をさせていただいて「またいっしょにやりたいですね」と言っているところに折良く今回の話をいただいたんです。そんな経緯でしたので、企画の初期の段階からリアルタイムで話に加わることができたんですが……こうもこっち（ホラー）方向に走るとは思ってもみませんでした(笑)。

――舞台は19世紀末のロンドンですね。

成瀬：ええ。そのへんの話がいいって言ったのは、私なんです。19世紀末のロンドンの雰囲気が好きだったので。産業革命とか起こってゴミゴミした時代だけれど、建物は時代的でロマンティック。衣服も見るからにヒラヒラしていてかわいいし。マンガでいうと『ハッピートーク』（白泉社花とゆめコミックス　岡野史佳作）の世界ですね。

――最初に小林さんのシナリオを読んだとき、どう思われましたか？

成瀬：いきなり連続殺人鬼が出てきたので、「そうくるかー」と(笑)。ちょっと意外な感じがしたんですけれど、小林さん曰く「ロンドンで19世紀末っていったら、それしかないだろう」って。それで、「うん。おもしろいかも」と思いました。

――言い出しっぺとしては、キャラクターデザインもやりがいがあったのでは？

成瀬：それが、衣装のパーツが多くてちょっと後悔しました。どうしてもフリルやレースが多くなるので……。原画の方やグラフィッカーさんにも嫌われそうだなあ、と(笑)。

――時代考証もいろいろされたのですか？

成瀬：19世紀の風俗やドレスについての本を何冊か買い集めました。amazon.comで「もしかしたら載っているかも」と思う洋書を、短い英文の説明だけをたよりに買ったり……。ハズレの本がほとんどなかったのは、ツイてたみたいです。でも実在のものと「こういうふうにしたい」というものが違った場合は、「したい」ほうが優先。ファンタジーという設定なので、多少現実と違ってもいいかと思いまして。型紙がついている資料もありましたが、デザイン時のサイズはドリーム数値というか妄想数値です。

――ミステリーということで、キャラクターの雰囲気をいつもと変えたりしましたか？

成瀬：色合いとしてはコントラストを強くしました。ふだんがわりと淡い感じのキャラクターだと思うので、今回は多少影を濃くして、あまりホンワカ感が出ないようにしています。

好きな要素を注ぎこんだカレン

――女の子キャラクターがたくさん登場しますが、特にお気に入りは誰ですか？

成瀬：第1にカレン・ウィルソンですね。最初に「この作品のキャラクターってこんな感じがいい」と自分から出したキャラクターなので。カレンを基準に今回の仕事が始まったような感じで、思い入れがあります。最初だったので、私の萌えポイントを多めに注ぎこめたというのもあるんです。そのかわり、次からのキャラクターのネタがなくなって困りました(笑)。肩から袖口のラインも、今までによく使ってきたライン。多用は避けなくちゃと思いつつ、好きなので使ってしまいました。

――では、2番目のお気に入りは？

PROFILE

●成瀬ちさと
Chisato Naruse

東京都出身。血液型A型。大学在学中よりイラストレーターとして活動。卒業後フリーになる。現在は『F～ファナティック～』をはじめとするゲーム関連の仕事で超多忙の毎日を送っている。本誌にて「A giri WITH WORLD WARDROBE」を連載中。

GAME INFORMATION

2003 In Store!

「F～ファナティック～」
- ●プレイステーション2／Windows
- ●プリンセスソフト
- ●価格未定
- ●アドベンチャー
- ●1人プレイ

© PrincessSoft 2003　Illustrated by 成瀬ちさと

成瀬：フランです。小林さんからは「冷たい鋭利な印象のキャラクター」という指定があったのですが、なかなか冷たくなってもらえず、何度もリテイクがありました。現状でもまだ冷たさが足りないらしいのですが(笑)、ほかのキャラクターよりは悩まずにすんでいます。もしかしたら、作画がサクッと決まった順に好きなのかなあ、私(笑)。フランは髪も衣装も白。今はファンタジックなドレスを着ていますけれど、最初は「何の飾りもない白いドレス」と言われたんです。でもそれだと、形を作りにくいので変えてしまいました。表情を出さない、無愛想なキャラクターなので、人気の面で少し不安が……(笑)。でも、ゲームの途中で別の側面を見せてくれるんですよ。

――3番目のお気に入りは？

成瀬：アニー・ホワイト。表情がコロコロ変わる子で、描いていて楽しいんです。この衣装は、スラム街に住む貧乏な子の服。世界名作劇場のイメージでまとめてみました(笑)。冬なのに半ズボンなのは、資料を見ている限りそっちのほうが当時の雰囲気をよく出せるかな、と思ったから。この子も、ゲームの途中で意外な一面を見せてくれます。

眺めるだけなら楽しい資料。でも……

――カレン、フラン、アニーがトップ3ということで、そのほかに気になる子はいますか？

成瀬：あとはみんな同格で好きですね。リサ・リルは、設定段階で、12歳、10歳、20歳と年齢が変わったんですよ。それぞれ何枚かラフを描いて、最終的に「お姉さん」キャラで落ち着きました。漆黒の髪に褐色の肌というイメージはあったのですが、服装の資料が見あたらなかったため、完全にファンタジーな雰囲気で描いています。いちばん迷ったのは色です。これでもない、

あれでもないって。そのとき小林さんが突然「深紅の魔女ってカッコよくない？」と言い出したので、最終的に赤で落ち着きました。

――アリシア・フィオリーゼはいかがですか？

成瀬：彼女も年齢が上下して、デザイン的に紆余曲折がありました。最初カレンと同じ年くらいだったんですが、並んだときに差がないということでカレンよりちょっと幼くなりました。このアンティークドールのような服、当時の資料からパーツをもってきたりして描いたんです。病弱でおとなしい子という点から、色調は黒。目はちょっと気弱系です。髪形は、ツインテールという案もあったんですが「それだと元気すぎるから」と、ストレートロングになりました。

――性別不詳のロウ・ユエルンは、デザインするのが難しかったのでは？

成瀬：描くときは男だと思って描いているんですよ。小林さんから「ヘタな女性よりもきれいに描いてくれ」とリクエストがありましたので、中国系のきれいな男性ということで、針医者としての東洋医学的あやしさを漂わせつつ……。この鉄扇は、武器にもなるんです。

――メイドさんのリー・ユンファは、どこがデザインのポイントですか？

成瀬：中国系の顔にメイド服。しっかり者、実用性重視なイメージがありましたので、メイド服もあまり華やかにヒラヒラしていません。モップは描いていたときの気分で持たせてみました。

――最後に残ったミリア・フィオリーゼは？

成瀬：いいお母さんという感じですね。これも一転か二転したキャラです。『AS』でもお母さんキャラクターが登場したんですが、ヒロインたちを差し置いて意外な人気がありまして。今回は「それを越えるくらいのキャラを」と小林さんに言われて「それは難しいぞ」と思いつつ……。愛ゆえに不幸な方向に行ってしまう人なので、優しさを前面に出して描いてみました。

――『F』のキャラクターデザインを終えて、今のご感想は？

成瀬：19世紀の資料、眺めるだけなら楽しいけれど、デザインをする上でチェックするという作業はたいへんでしたね。たとえば、写真で衣装が写っていると「よかった！」と思うけれど、キラッとボタンのような何かが光っていたりする。「これは何？　材質は？」って……。わからないですよね（笑）。

――そうですね（笑）。では最後に、これからゲームをする人にメッセージをお願いします。

成瀬：ホラー寄りの作品ということで、おどろおどろしい雰囲気があるのですが、それ込みで楽しんでいただける作品にできれば……と、スタッフのひとりとして思っています。発売の際にはぜひお手にとっていただければ幸いです。

Karen Wilson

ILLUSTRATED BY CHISATO NARUSE

P.73
PRESENT FOR YOU
成瀬ちさとさん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。

●「Wind —a breath of heart—」

思わず出てしまう女の子の「素」

ディレクター●酒井伸和インタビュー

**なごみ系でもなく癒し系でもない、非・安心系美少女ゲーム。
そんな不思議な作品を世に送り出した酒井伸和氏に
ゲームおよびキャラクター誕生のいきさつをうかがった。
牧歌的な美少女ゲーム世界が極限状態に変わる、その理由とは？**

GAME INFORMATION

2003.1.30 In Store!

「Wind -a breath of heart-」
- ●ドリームキャスト
- ●アルケミスト
- ●6,800円
- ●恋愛アドベンチャー
- ●1人プレイ

© minori/Alchemist/HuneX

PROFILE

●酒井伸和
Sakai nbkz

7月7日生まれ。大阪府出身。ゲーム制作→雑誌編集→Web・DTP職人ときてminoriへ入社。美少女ゲーム業界的には『BITTERSWEET FOOLS』がデビュー作となる。代表作は『Wind』。「光波減衰量理論と離散コサイン変換について検討中です。でも、台湾がぼくを呼んでいます。はらぺこです。あぁ」。

極限状況で表れる女の子のエゴ

――『Wind』は、どのようなコンセプトから生まれたのですか？

酒井：まず最初にあったのは、人の心のドロドロした部分を書きたいってことなんです。いわゆる美少女ゲームって、現実逃避型ですよね。つらい現実――学生なら勉強、会社員ならノルマ、僕らなら締め切りとか（笑）、そういう現実から少しの間逃げられるようにできてるわけです。だから、ゲームに出てくる女の子も優しくてかわいくて、まさに理想的な感じで。これが現実の世界なら、たとえヒロインタイプの女の子だって、裏表があるじゃないですか。友だちと会話してるときはけっこうひどいこと言ってたりとか（笑）。ただ、この裏表というのは、本人のせいばかりでできあがるものでもないわけです。とくに学校って役割分担ができちゃうじゃないですか。委員長タイプとか不良タイプとか、気がつかないうちに演じている。そういう部分を、それこそ『中学生日記』じゃないけど、描けないかなと思ったんです。

――ではキャラクターの性格づけも、裏表の部分から入ったのでしょうか。

酒井：そういう部分もありますね。最初はふつうに、キャラの配置図と相関図をつくったんです。中心にヒロインを置いて、対にしたりズラしたりしていく感じで。でも霞なんかは、ほかの女の子が内面ぐちゃぐちゃなので、ひとりくらいはまともな常識人を入れるかということで決めてるんです。なにせ僕は、『Wind』の女の子たちは、お互い憎みあってるにちがいないと思ってたので（笑）。

――憎みあっているんですか？

酒井：ふだんは偽善の仮面をかぶって仲いいフリをしてるんだけど、それがキレたときどうなるか……。たとえばヒロインヒロインしててクラスでも人気者で優等生なみなもなんかも、裏を返せば嫌われないための防衛行為なんですよ。クラスというくくりの中で割り当てられた自分の立場を演じきるために努力して、自分を作りかえたわけです。これはほかのキャラクターも同じですし、現実世界の僕らも同じなんですよね。そして、そんな子たちが極限の状態に追いこまれたらどうなるか、というのが後半の山なんです。彼女たちが思わず出してしまう「素」の部分、演技じゃないエゴが出てきてしまう状況を見せたかったんですよ。だからこのゲームでは、前半の牧歌的な美少女ゲーム世界があるとき突然崩壊して、今までの人間関係がすべて破壊されるんです。エゴを出さざるをえない状況をつくるためにです。

――かなり厳しい展開になるんですね。そのコンセプトを、シナリオ担当の方にはどのように説明されたのですか？

酒井：いやがるかなと思って、最初は黙ってました（笑）。だから、最初に僕が出した原作をも

とにシナリオさんがあげてくれたプロットは、すごく軽いノリのものでしたね。それをこっそり修正しつつ、比較的ふつうに進む前半部を完成させてから「実は後半こうなるんだ」って話して。すごいヤな顔されましたけど、それは無視して前半に伏線張りなおす作業して。で、エンディングについても「この子はこういうエンディングだから」って言ったら、またヤな顔されてしまいました(笑)。

――原画を担当された結城辰也さんの反応は？

酒井：結城は僕の考えた筋書きは知ってましたけど、こんなにエグくなるとは思ってなかったみたいですね。人々の夢も希望もぶっちぎりつつ、突き進みました。

――実際ユーザーの反響はいかがでしたか？

酒井：賛否両論ですね。すごくいいって言ってくれる人と、まったく受け付けてくれない人と。やっぱり後半部のすべてが崩壊する展開の速さに、ついてこられなかった方も多かったみたいです。でも、なにもない日常があるとき突然崩壊することはあるし、起こってしまえば修復は不可能なんです。このことについては、阪神大震災のときに思い知りました。ありふれた日常が文字どおり壊滅する様を見せられてしまった。いや、なにもないように見えて、地下では崩壊を引き起こすなにかが進んでたんですよね。それに僕らは気づくことができない。そんなこと考えてたら、気づいたんですよ。これって人間の視野に似てるなって。相手のことを思ってるけど、相手の望むことは見えないし、自分のことでいっぱいいっぱい。とくに若いころはそうでしょう。自分のことしか見えてないんです。なのに大人は他人のこと見なさいって押しつけて。わけわかんないから他人に見えてるだろう自分の役割を演じるしかないみたいな。ジレンマですよね。

いやなところも含めての「かわいさ」

――酒井さんが思うところの「理想の男女関係」はどのようなものでしょうか？

酒井：干渉しない関係！　干渉しすぎることはどうしても束縛につながりますからね。信頼関係さえ感じていられれば、ほかのことはあまり気にしないで、なるべく相手を尊重したい。でもそれって大人の理想なんですよね。僕も10代のころはもっとベタベタしてましたよ。思春期ってそういうものでしょ。サカリのついた動物でした(笑)。なにがなんだかわからない理由でつきあって、なにがなんだかわからない理由で別れて。でも、そういう時期があったからこそ、「視野が狭くて偽善的な、だけど一途な女の子」というものを書きたいと思える部分もあるんですよ。友だちなんかオトコのためにあっさり裏切る、みたいなね(笑)。視野の狭さって、よく言えば純粋ってことなんですよ。

――たしかに、そうかもしれません。

酒井：これが大人になってしまうと、恋のために仕事捨てるかといったら捨てないわけで。だから、コントロールのきかない10代の純粋さの経験があったからこそ、今こうしてゲームも作れるのかもしれない。実際、僕は女の子キャラクターを作るとき、体験の中から出してくることが多いんですよ。それはもちろん現実に出会った子もいるし、ゲームの中でバーチャルに見た子もいますけれど、その子たちの性格をこう拡張してこんな子に、みたいな感じでやってるんです。体験が少ないと、引き出しも小さくなっちゃうと思うんですよ。

――これから、どんな女の子をユーザーの方たちに紹介していきたいと思われますか？

酒井：いいところも悪いところもきっちり描かれた女の子ですね。どんな子だって、かわいくて優しいところもあれば、汚くて厳しいところもあるじゃないですか。でも最終的には、イヤなところもひっくるめてかわいいじゃん、と思えるような描き方をしてあげたいんです。ユーザーさんにそう思ってもらえたら、僕の勝利。できなければ負け、と。これから『Wind』をプレイしてくださる方にも、ぜひそのあたりを見ていただきたいですね。そして、思いどおりの女の子たちにめぐり会えなかったとしても、怒らないでくださいね(笑)。

DC版プロデューサー ● 佐々木秀徳

DC版では、主人公のスタンスがPC版と少し違っています。移植で全年齢対象になるとユーザー年齢も下がるのですが、このゲームの特徴でもある「人間のヤな部分を楽しむ」のは、多少年を取ってないと難しいと思うんですよ。だから真たち男性をもう少し活躍させて、かっこよさを出してやろうと。少年マンガじゃないですけど、主人公はスタンダードに主人公らしくすることで、PC版とはまた違う女の子たちの一面が出てくるんじゃないかと思っています。

もちろんほかの部分は、対象年齢的にどうしても削らなければならないところ以外、なるべく原作に忠実なものに仕上げてありますし、グラフィックの増量とか口パクとか、追加要素もふんだんに盛りこんでいます。

このゲームは、プレイしていて心理的にハードな部分もあると思うんです。でも、そういうところもひっくるめて『Wind』の魅力ですし、ぜひそのハードさも楽しんでいただきたいと思います。

CHARACTERS

●鳴風みなも●
Minamo Narukaze

いちばん最初に決まったキャラですね。いわゆるヒロインデザインでお願いしたのですが、結城の趣味でそうなりませんでした。しかも彼が「途中でクラスチェンジするんですよ！」とか言うわけです。ロングヘアからツインテールに髪形が変わるんだ、と。ですから、理由づけのイベントをつけ加えました。あと、今回は「ヒロインは赤」みたいな美少女ゲーム的な髪色はやめようと決めていたので、あえてゲームイメージでもある青をもってくることにしました。

●丘野ひなた●
Hinata Okano

元気な感じで……とお願いしたら、こういうモミアゲとかになってきました。理由を聞くと、「描いてみたら髪の毛に特徴がなくなっちゃったんで」長くしてみたらしいです。「こういうの、どこかで見たよ」って言ったら「いいんじゃないですか」という返事だったんで、じゃあいいか、みたいな(笑)。

●藤宮わかば●
Wakaba Fujimiya

最初に結城から聞いたのは、「わかばは、ひなたと顔がいっしょなんですよ」ということでした。もっとも、このふたりの関係（？）を考えると「なるほど」と思ったわけですが。『Wind』……いやminori作品中でいちばん、胸の大きなキャラクターです。それでもこんなものですが（笑）。

●藤宮 望●
Nozomi Fujimiya

望は運動部系キャラです。「元気な子はポニーテールが堅実なんですよ」と言って描いてきたあとで「特徴ないんで、紐リボンつけときました」と事後報告を受けました。僕はキャラの名前とかは考えましたけど、ビジュアルにはあんまり口出してないんです。キャラデザのイメージってだいじじゃないですか。長々とつき合うわけですし。

●紫光院 霞●
Kasumi Shikouin

女の子の中では唯一の常識人なんで、とにかくふつうっぽくって話してました。結城的にはコレがふつうらしいです。「黒髪ストレートって、ふつうらしいじゃないですか」とか言われたんで、じゃあこんなんでいいや、みたいな。メガネかけてますけど、キャラ的にはあまり生かされてませんね。メガネっ娘だと思って見ると、期待外れかも。

●月代 彩●
Hikari Tsukishiro

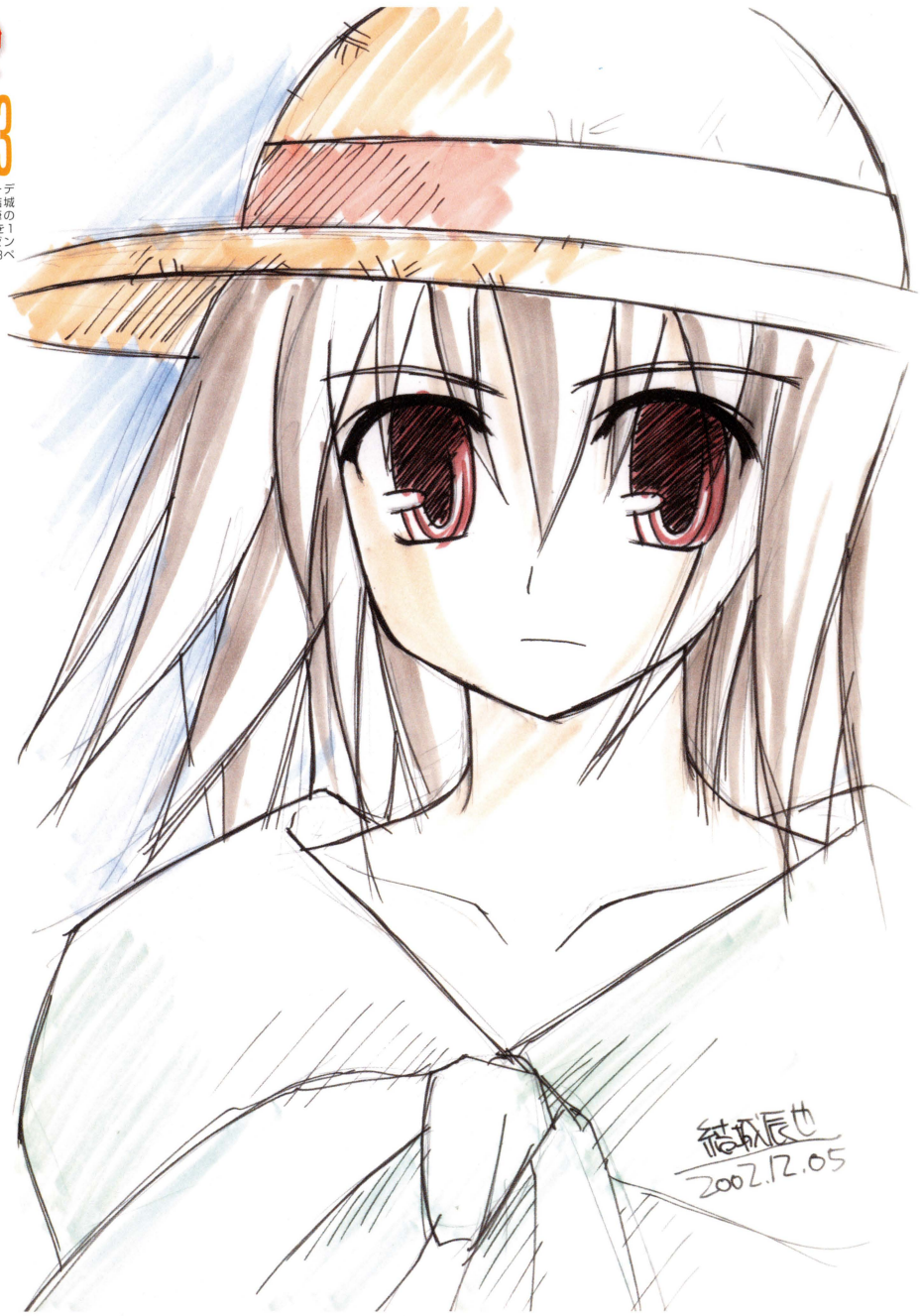
「素で描きました」とか言っていたキャラですね。まあ、実際キャラの表情の固さが彼っぽい感じなんですけど。ちなみに、制服のスカート丈が長いのは僕の趣味です。風にフワッと広がるのって、いい感じじゃないですか。まず服の構造を勉強してから作っていったので、それなりの動きは再現できたと思うんですけど。

●橘 勤●
Tsutomu Tachibana

僕からの発注は「ツッコミ係。主人公の相方」。そしたら、頭よさそうなイメージにしたかったのか、メガネキャラで上がってきました。

●丘野 真●
Makoto Okano

適当にさっぱりとした主人公らしく、って言ったら「ふつうの好青年ぽく描きましたよ」って。そんな会話があった気がしますね。



PRESENT FOR YOU P.73

キャラクターデザイナー、結城辰也さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。

「かわいいに違いない」と思いながら

――小さなころから、絵を描くのはお好きだったんですか？

篤見：そうですね。小学校に入る前から描いてました。童話の本の表紙をめくると、2ページめが白かったりしますよね。そこに「自分挿し絵」を描いたりしてました。『若草物語』とか、四姉妹全員を描いたんですけど、全部同じにしか見えなかったりして（笑）。

――時間さえあれば絵を描いていたのですか？

篤見：ええ、学校でも家でも。完全にインドア派。小さいころは女の子ばかり描いていたんですが、高校生で同人誌のほうに行って、男の子ばかり描くようになりました。それからまた女の子に戻ってきたという感じです。

――男の子だったら、たとえばどんな絵を？

篤見：ジャンプ系（笑）。でも『美少女戦士セーラームーン』がはやったときに、その同人誌を出すようになって女の子も再び描きはじめ、『機動戦艦ナデシコ』にハマってからは、もうずっと女の子ばかり描いています。

――男の子を描く楽しさと女の子を描く楽しさには、なにか違いがありますか？

篤見：女の子はわりとポーズが自由なので、描いていて楽しいです。男の子のほうは決めポーズが制限される傾向が……。あまり手振りや身振りが大げさになると、男の子はおバカみたいですよねえ（笑）。表情のつけ方も、女の子のほうがふわーっとした感じが出せる。ヘアスタイルや衣装もバリエーション豊かですし。

――女の子を描く上でのポリシーは？

篤見：「かわいいに違いない」って思いながら、ムリヤリにでも萌えて描くことです（笑）。オリジナルのキャラクターは自由に描けるので、髪形とか服とか好きな要素を詰めこんで、萌えますね。あと、描くんだったら全身入れて描くほうが好きです。顔だけよりも、足とかもちゃんと収まっていたほうが描きがいがありますね。それとは別に趣味でアニメやゲームのキャラクターを描くときは少し違って、元からかわいいものなので「ああ、かわいいなあ」と思いながら描いてます。

はいているソックスは性格の表れ

――篤見さんがデザインされた『Iris』の女の子たちについて教えてください。

篤見：まず末永さくらですが、この子はロングヘアからショートに、途中で髪形が変わる子なんです。ショートの髪形は最初にパッとできちゃったんですが、ロングのほうはたいへんでした。よくいるキャラクターになりがちで。「幼なじみ系で、髪の長い子が途中で短くする。地味だったのがパッと明るくなる」というのは、パターンとしてけっこうあるじゃないですか。ほんとうは三つ編みロングにしたかったんですけれど、某ゲームのキャラクターとかぶるので、マズかったらしいです。さくらは、子どもっぽい性格＆ヒロインはこんな感じっていうのから、生まれてきたキャラクターなんです。髪の細いリボンは、彼女を描いたときにちょうどこれを使ってみたかったんですね。

――制服はどのようにデザインされたのですか。

●末永さくら●
Sakura Suenaga
幼なじみで地味だった女の子が、ある日パーッとかわいく明るくなるというパターンの子。髪形もロングからショートに……。厚手で透けない黒い子どもタイツは、篤見氏のさくらに対するこだわりのひとつ。

●「Iris」

「かわいいなあ」と自分で萌えて

キャラクターデザイナー●篤見唯子インタビュー

あどけなくかわいいキャラクターで知られる篤見唯子氏だが、新作ゲーム『Iris』では得意のかわいい系の女の子に加えて元気系や大人系のキャラクターデザインにもチャレンジ。篤見氏が語る、女の子キャラクターの魅力とは……？

GAME INFORMATION
2003.Feb In Store!
「Iris」
●プレイステーション2
●キッド
●初回限定版7,800円 通常版6,800円
●恋愛アドベンチャー ●1人プレイ
© KID

PROFILE
●篤見唯子
Yuiko Tokumi
漫画家。代表作は「日々更新していきたいです」とのこと。「マジキュー・プレミアム」で「瓶詰妖精」を好評連載中。
「趣味は仕事ですよー（目を泳がせつつ）」。
http://www5b.biglobe.ne.jp/~hakka-ya/

●御堂東雲●
Shinonome Mido
ポニーテールにした長いロングヘア。この髪と細いリボンの弾むような動きが東雲の元気さを強調しているが、同時に長い髪はどこか日本的な情緒も漂わせている。

●未田美卯●
Miyu Sukita
祐衣の妹で、音楽が好きな引っこみ思案の女の子。篤見氏によると、ツインテールに長めの袖、白いニーソックスなど「萌えパーツ」を集めてデザインしたという。身長も145センチと、ほかの子に比べてかなり小さい。

●金矢真奈美●
Manami Kanaya
勉強が好きで体育が苦手な女の子。広いオデコと眼鏡が彼女のチャームポイントで、篤見氏曰く「デコめがね」。描く上では、広いオデコと顔や髪とのバランスが、けっこうむずかしいとのこと。

●未田祐衣●
Yui Sukita
主人公のマンションの隣に住む高校生。美卯の姉。テニスがじょうずで、いつも朝早くから元気に練習している。篤見氏が、今どきの男子高校生の好みの女の子を雑誌で猛研究して生み出したキャラクター。

●桑坂夏実●
Natsumi Kuwasaka
主人公といっしょに暮らしている従姉妹。中学の理科教師。胸なしキャラクターばかりの中で、ひとりだけ大人の女性の魅力を漂わせている。最初は「巨乳」という設定だったのだとか。まっ白な白衣がまぶしい！

篤見：高校の制服と中学の制服があります。高校の制服はウエストのうしろにリボンとかあって、けっこうギャルゲーっぽく仕上がりましたね。さくらはとにかく黒いタイツにしたかった。私の萌えポイントなんです。厚手で透けない子どもタイツ。めくってもパンツが透けて見えないくらいの……。

――ひとり大人の桑坂夏実先生については、いかがでしょう。

篤見：いちおう巨乳という設定なのでわくわくしていたんですが、あとで詳しい数値を見たらそうでもなかったんです。でも、ふつうに胸があるキャラクターがひとりしか登場しないので、せっかくだから大きく描いてみました（笑）。ほかは全員、カケラも胸がないんですよ。たまに胸を描くといいですね。夏実先生は大人の女性だから足首もキュッと……。髪形はショートというリクエストだったので、何回か直してこうなりました。

――夏実先生の着ているのは白衣ですか？

篤見：ええ。最初は化学教師という設定だったんです。あとから設定が理科教師に変わっていて「えーっ!?」って。でもよく考えたら、中学って化学がないんですよね。

――金矢真奈美は？

篤見：デコめがね。おデコ全開です。ヘアスタイルはふつうに下ろしたロング。最初は毛先にリボンがついていて、それをいじっているようなキャラクターだったんです。でもだんだんシンプルな髪形にしていって、おデコを出したら「これでいいんじゃない」って。勢いづいて描いていると、どんどんおデコが上がっていって面積が増えていくんですよ（笑）。むずかしいですね、おデコのバランス。ひゆっひゅっと出ている触角も、油断しているとどんどん大きく描いちゃうんです。

――彼女の制服は中学のものですよね。

篤見：そうです。肩のケープもローウエストな感じも、とにかく子どもっぽい感じで。ソックスの色や形はキャラクターによって全部変えてあります。ソックスで性格なども察してもらおうと……。黒いハイソックスの真奈美は、まじめな秀才ちゃんという感じですね。

――御堂東雲はいかがでしょうか。

篤見：すごいロングヘア＆元気な子というお話だったので、それ系の定番デザインです。家が書道塾で和風な子なので、くノーのようでもあります。でもこのヘアスタイルで書道をやったら、絶対髪に墨がついちゃいそうですね。髪をまとめている紐は、描いているうちにだんだん長くなっていったんです。長いほうが動きが出るかなあと思いまして……。東雲は黒いニーソックスですね。ふだんあまり描かない元気系の女の子なので、描いていて楽しかったです。

――耒田美卯と耒田祐衣は姉妹ですね。

篤見：美卯は萌え系の集大成みたい。萌えパーツを集めて作りました（笑）。白いニーソックスは、いちばん小さい子の記号ですね。あと、まったくメリハリのない体つきもポイントです。姉の祐衣は、髪はこのくらいがいいとか、黒ハイソックスがはやっていてもやっぱりルーズソックスがいいとか、カーディガンは黒がいいとか、男子高校生の雑誌を見て人気のあるタイプを調べたんですけど、その集大成という感じです。微妙に美卯と似たところを残しつつ……色合いもいっしょにしました。髪形は、祐衣はふつうにいる感じに、美卯はおだんご頭にリボンをつけて。妹は萌えの国の住人で、姉は現実世界の住人です（笑）。

『ナデシコ』のルリで女の子に開眼

――6人の女の子の中で、特にお気に入りは？

篤見：耒田姉妹です。色とか、私の好きな要素をいろいろ入れたので。姉妹って、微妙に似ていて微妙に違うところがいいですよね。

――中学生を描く上で苦労なさったことは？

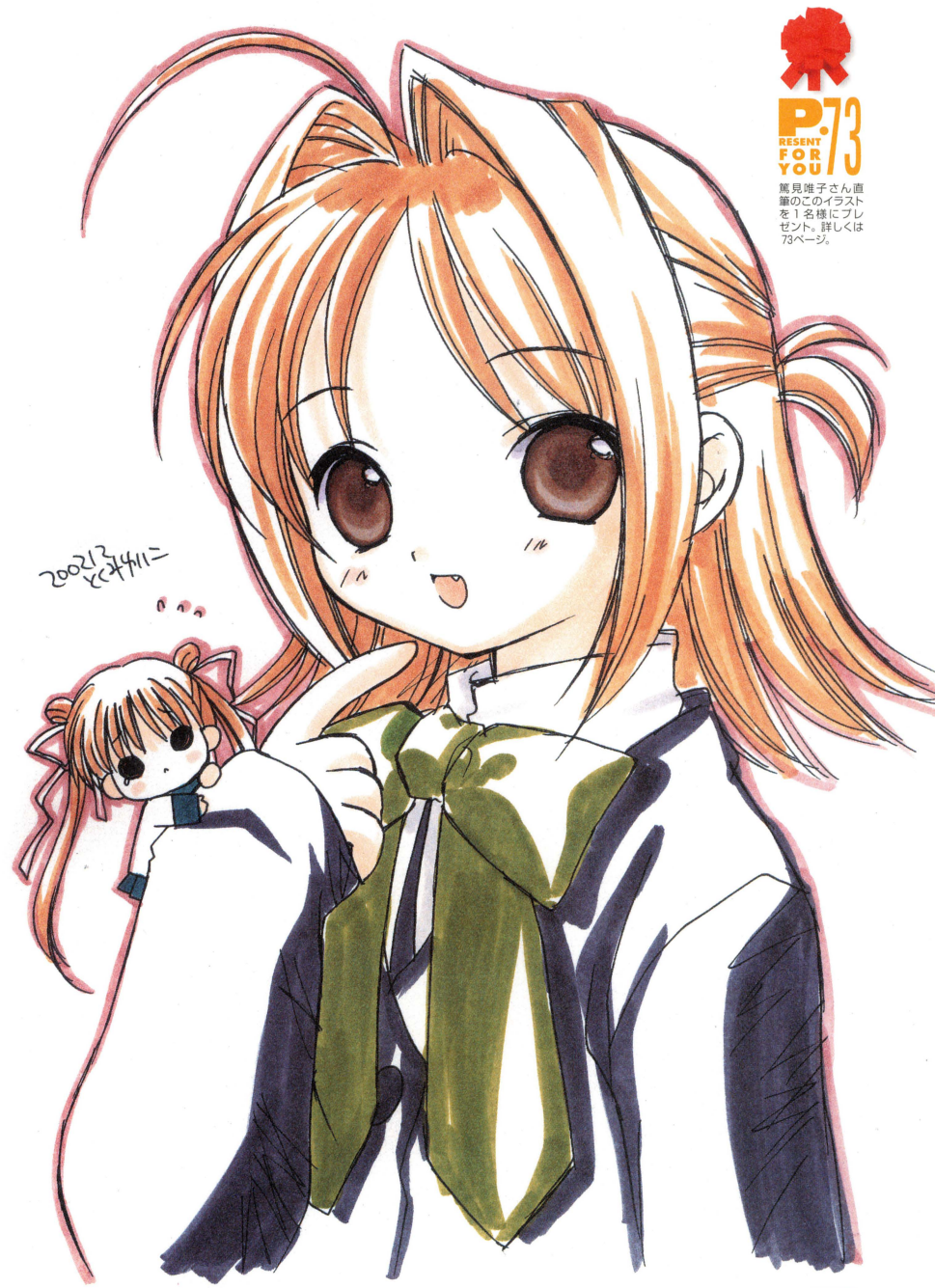
篤見：いやー、中学生が私のフィールドだったりするので、そんなに苦労はないですね。私の心の引き出しには、10代前半の女の子がこれでもかと入っているんです（笑）。

――10代前半の女の子をお描きになるのが好きな理由は、なんですか？

篤見：やっぱりもとは『機動戦艦ナデシコ』。それに出ているルリっていう子が、すごく好きだったんですよ。ルリばかり描いていたら「小さい子の膝っていいよなー」と思えてきて。なんかだんだんおかしくなってきた（笑）。小さい子の膝ってピカピカしていますよね。大人になると、膝の肌って別の質感になってしまうけれど、子どもの膝はツルンとしている。そこがかわいいなーって。

――最後に、これから『Iris』でこの少女たちに出会うファンにメッセージをお願いします。

篤見：年齢以上に子どもっぽいキャラクターですけれど、かわいがってくださいね。



P.73
PRESENT FOR YOU
篤見唯子さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。

●「Erde～ネズの樹の下で～」

優しい空気に包まれて

キャラクターデザイナー●littleインタビュー

**セクシーな女の子を描き慣れたlittle氏が
ふんわりと優しい女の子のデザインに挑戦した。
作品の雰囲気に合わせて絵柄を変えたという
little氏の努力の成果は――？**

GAME INFORMATION

In Store Now!

「Erde～ネズの樹の下で～」
- ●プレイステーション2
- ●キッド
- ●6,800円
- ●恋愛アドベンチャー
- ●1人プレイ

©KID

PROFILE

●little
little

3月15日生まれ。血液型A型。18禁（美少女系）の漫画家を経てゲーム原画、キャラクターデザイナーに。デビュー作は『しすこん―妹魂―』。代表作は『Erde～ネズの樹の下で～』。最新作は2003年2月発売予定の『虹の彼方に』。現在は、別ペンネームでボーイズラブゲームの原画を描いているとか。
「浜崎あゆみと松浦亜弥が大好きで、ふたりを中心に私は回っています。ほかにも女の子アイドルが大好きですっっ！　あと、2匹の猫を我が子のように溺愛しています」。
http://www006.upp.so-net.ne.jp/little-p/

ネットと現実。ふたつの世界の存在理由

――まず、『Erde』のキャラクターデザインに参加された経緯を教えてください。

little：電話があって「やってみない？」と言われたので「はい、やります」と（笑）。18禁じゃないコンシューマゲームの仕事をしたいと思っていたところにお話をいただいたので、とてもうれしかったです。

――『Erde』の世界観の、どんなところに魅力を感じましたか？

little：正直言って、はじめはなかなか世界観がつかめなかったんです。キャラクターの中のリオウという中国系の女の子を理解できるようになったときに、世界観も理解できるようになったかな。リオウは、ネットの世界と現実の世界で行動が違うんですよね。現実の世界ではできない憧れのことを、ネットの世界でするんです。それで「ああ、そういうことなのね～」と、ふたつの世界の存在理由がわかって。ほかのキャラクターたちも、それがきっかけでつかめてきた感じです。違った自己表現のできるふたつの世界が存在することと、作品全体を包む雰囲気がとても優しいこと。それがこのゲームの魅力でしょうか。

――キャラクターデザインの作業自体は、順調に進んだのですか？

little：うーん、そうとも言えないんです。ネット世界の雰囲気と現実世界の雰囲気の差をどれくらい出したらいいか、わからなくて。ネット世界と現実世界で、あまり変わらない子もいますしね。そのへんをどうしたらいいか、迷いました。描いても「違うんだ」、また描いても「ちょっと違うんだよね」とスタッフに言われちゃって。制作の期間があまりなかったこともあって、なかなかたいへんではありました。

――直しが多かったのは、どのキャラですか？

little：エナですね。ライターさんの思い入れがすごく強いキャラクターだったんです。その気持ちの強さが伝わってきたので、彼女はなるべくその思いのままに描いてみようと（笑）。それで、けっこう悩みました。

――バーチャル世界で起こることがらを全部知っているという、不思議な女の子ですね。

little：そうそう。最初、私の思い描いたのはバーチャルな存在で、人間ていう感じじゃなかった。データっぽいイメージだったんです。その私の想像とライターさんの「こう描いてほしい」という思いとに大きなズレがあって。だからエナは、最初にあげたものと最終的な決定稿とが、ものすごく違うんですよ。

――最初はどんな感じだったんですか？

little：洋服を着ているんだけれど、データが体から生えているような感じをイメージして、ヒラヒラした洋服で、半分透けていたり、玉が飛んでいたりして……。幽霊チックとでもいうん

でしょうか。
――最終的にはふつうの人間らしい女の子になっていますね。
little：そうです。ライターさんのご希望はフリフリな感じのかわいい子なんだなあ、と思ったので、ゴシックロリータふうになりました。でも、このお洋服、裾と袖口がレースになっていてむこう側が見えるので、描くときにめちゃくちゃたいへんだと思います。原画担当の人、ごめんなさい（笑）。

優しいお話に合わせた柔らかい女の子

――今回のお仕事で、楽しかったことは？
little：今回は、自分の本来の絵柄と変えて描いているんですよ。作品の雰囲気に合うように「こういう柔らかい感じの子が合うんだな」と。そのせいか、今回はかなり客観的に絵を描いていた感覚があるんです。自分で描いてるんだけれど、自分で描いていないような感じ。それが楽しかったというか……、ある意味、新鮮な体験でしたね。
――littleさん本来の絵柄って、どんな雰囲気なんですか？
little：エロゲーっぽい（笑）。だから本来の絵柄で描いちゃうと「どこかにエロシーンが出てくるんじゃないか」という期待が……。パンチラとかね（笑）。でも『Erde』はそういう話じゃなくて、ふんわり優しいお話なので。
――エッチゲームっぽい女の子とふんわり優しいお話の女の子の、最大の違いはどこですか？
little：そうですねえ……。18禁ゲームだったら、お尻のライン、お尻と太ももの境目あたり、ウエストのくびれとかにこだわりますね（笑）。それと、18禁ゲームの女の子の絵は、うしろ向きのポーズが多いんです。でも今回のお仕事は、「これこれこういう女の子」というそれぞれのキャラクター設定を自分の中で必死に消化するうちに「それなら、こんな女の子かな」というのがフーッと生まれてくる感じでした。柔らかい、かわいい感じの女の子が……。今回の場合、いちばんのポイントは表情じゃないかと思います。ちょっと微笑んでいるような感じですね。
――ゲームをする男の子たちを受け入れてあげられる女神のような微笑み？
little：そうですね。そんなふうに受け取ってもらえるとうれしいな、と思って描きました。

男と女で違いがある「好きな部分」

――次のお仕事はボーイズラブ系だそうですが、男の子を描くときと女の子を描くときでは、なにか違いがありますか？
little：同じだと思っていたんですけれど、違いますね。やっぱり女の子の絵は、かわいくかわいく……ある意味媚びた感じです。でもボーイズ系になると、そういう絵が描けないんですよね。男の子、媚びないじゃないですか。クールに見せてナンボなので、絵を描く上でも全然違うんです。どちらかというと、男の子のほうが感覚で描けますね。自分が女だから「こういうの、好きー！」ってわかるじゃないですか。でも男性がユーザーの美少女ゲームになってしまうと、自分は女だから「これでいいのかな」って悩みます。たぶん、男性ユーザーと同じくらい、私も女の子アイドルとか好きなんですよ。でも男性が松浦亜弥ちゃんを好きなのと、私が松浦亜弥ちゃんを好きなのは、きっと「好きな部分」が違う。そのへんの微妙な好き嫌いの違いゆえに、描いていて不安になることがあるんですよね。
――ジャンルの違うキャラクターを描き分けるのは、ご苦労と楽しさの両方がありそうですね。最後に、これから『Erde』をプレイする人たちにメッセージをお願いします。
little：ネット世界と現実世界があるっていうからハードな話かと思っていたけれど、ほんとうに優しい話なんですよ。シナリオを読んで、私もキャラクターにどっぷり入りこんでしまいました。みなさんにも、各キャラクターの気持ちを思って、どっぷり入りこんでもらえるとうれしいです。

littleさん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。
PRESENT FOR YOU P.73

Design Point

●岩崎考司コメント●

●ほのか●Honoka

「デザイン的なイメージは鶴……だと思ってください。この髪形は、鶴っぽさとちょっと気の強そうなお姉さん的外観から、このように決まりました。まあ、ほんとうは優しい人なんですけどね。移植に際して"恋する女の子の顔"が増量されましたが、岩崎の気合いがこもった絵になってますので、ぜひ見ていただきたいです！」

Design Point

●岩崎考司コメント●

●魔女●Witch

「実はこの人、岩崎の別企画キャラクターで、水の魔法使いだったのですよ。なので水の魔法使いっぽく清楚な感じにしたんですけど、作品上、あのような性格に……。苦労点は、全年齢対応のコンシューマー版ということで、ふだんの顔がやけにまじめなんですよね。そのシリアスバージョンを描くのに苦労しました」

作品の「ぬくぬく感」が出るように

――この作品が代表作ということですが、こういう世界観がお好きなのですか？

岩崎：ええ、たいへん描きやすかったです。まわりの友人たちからも、やっと絵柄にあった作品に当たったねと言われました。今まで担当した原画、すべて特殊系でしたので（笑）。

――シナリオ的には、いかがでしたか？

岩崎：ストーリーが温かくて、すごく気に入っています。知らない女の子たちと、いろいろ事件もありながらも、ひとつの「家庭」をつくっていく……。ぬくぬくでいいお話だなあと思います。なので絵を描くときも、ほのぼの感を出すこと

PALETTA INTERVIEW ■

●「はっぴ～ぶり～でぃんぐ～Cheerful Party～」
●「はっぴ～ぶり～でぃんぐ」

女の子たちと築く温かな家庭

キャラクターデザイナー●岩崎考司インタビュー

**これまでに担当したのは「特殊系」ばかり。
ようやく絵柄に合う作品にめぐり会い、
それが代表作となったという岩崎氏に
キャラクターと作品の魅力をうかがった。**

GAME INFORMATION
2003.Feb. In Store!
「はっぴ～ぶり～でぃんぐ～Cheerful Party～」
- プレイステーション2
- プリンセスソフト
- 初回限定版7,800円
  通常版6,800円
- おとぎ話マルチエンディングAVG
- 1人プレイ

GAME INFORMATION
2003.Feb. In Store!
「はっぴ～ぶり～でぃんぐ」
- ドリームキャスト
- プリンセスソフト
- 6,800円
- おとぎ話マルチエンディングAVG
- 1人プレイ

PROFILE

●岩崎考司
Kouji Iwasaki

10月9日生まれ。新潟県出身。O型。C'sでのグラフィッカー業務を経て、F&Cで『研究日誌』の原画作業担当。『研究日誌』終了とともに体調不全のため退社。のち、フリーに。デビュー作『研究日誌』。代表作『はっぴ～ぶり～でぃんぐ』。「はじめましての人も、そうでない人も、はじめまして！　岩崎考司と申します（よく"孝司"と間違われます……）。趣味は映画鑑賞かな？それとも月3万近く消費する読書（財政圧迫中：ジャンル問わず）？と…とりあえず無難にショッピングということにしておきます」。

ⓒ PrincessSoft 2003／Illustrated by岩崎考司（Purple software）
ⓒ2002 Purple software

Design Point

●岩崎考司コメント●

●雪乃●Yukino

「発注時には主人公の家で飼われていた金魚と決まってたのですが、いざデザインしてみたら、金魚らしい部分はどこ？という外観になってしまいまして……。さんざん悩んだあげく、岩崎の趣味でエルフ耳に。だって、エラとかきらいなんです！　しゃべれない設定なので、岩崎の中では人魚姫はっぴ～版をテーマに描いています」

Design Point

●岩崎考司コメント●

●皐槻●Satsuki

「デザインのテーマは、理想の奥様＋ネコ耳娘です。主人公宅で唯一の家事担当なので、メイドっぽい服装にしました。するとメイド属性もプラスですか？　心を閉ざした優しい子という発注だったので、表情が跳ねないよう注意しました」

にこだわりました。

――キャラクターを起こすときは、どのようなことに注意されましたか？

岩崎：女の子が一画面に並ぶゲームなので、キャラが混じらないように個性をきちんと描きわけることですね。でも『はぴぷり』に関しては、みんなはっきりとした性格をもっていたので、描きやすかったです。……あ、考えたといえば実は最初、女の子ってチョコ、ほのか、皐槻、雪乃の4人しかいなかったんですよ。でも、彼女たちが主人公のもとへやってくる理由づけとして魔女のお姉さんを追加したらどうでしょう？なんて提案したら、そのためにシナリオの変更会議が開かれてしまったという（笑）。でも、その機会にシナリオライターさんと話し合う時間をいただけて、各キャラの性格や行動なんかをきちんと決められたので、作業時に困ることはありませんでした。先ほど「描きやすかった」と言えたのは、この会議のおかげという部分も大きいんです。

――とくにお気に入りのキャラクターなどは、いますか？

岩崎：自分の提案だからということではないんですけど、お気に入りは魔女のおねーさんですね。好きだっていうだけなら、良妻賢母な皐槻さんにもそそられます。大好きです。

――女の子を描くとき、かわいく描いてあげるためのポイントはありますか？

岩崎：ニーソックスです！！　これは趣味です。それ以上でもそれ以下でもありません。

――今後どのような女の子を描いていきたいと思われますか？

岩崎：もっともっとデッサンのしっかりしたものを描きたいです。作品的にはファンタジーふうのものも描いてみたいですし。ただ、デッサンもそうですけど、いろいろと課題が残っている状態なので、そういった問題をひとつひとつクリアしていくことを目標にがんばります。

Design Point

●岩崎考司コメント●

●チョコ●Choco

「見てのとおり犬なのですが、道で会った犬（たぶん雑種）をデザインの参考にさせていただきました。あとは元気な子なので、動きやすい服装と無邪気な笑顔を加えましたね。残念なのは、せっかく食欲魔人な設定なのに、犬ゆえの犬食い――70年代番長ふうな食べ方で、顔を見せられなかったことです。ちょっと損してるぞーと思いました」

CROSS OVER IMAGINATION

●「魔法遣いに大切なこと~SOMEDAY's DREAMERS」対談

山田典枝×よしづきくみち

原作・脚本 ● キャラクター原案・漫画家

1月9日からTV放映が始まった『魔法遣いに大切なこと』は、映画用の脚本が、コミックとアニメに同時展開したコラボレーション作品だ。漫画家よしづきくみち氏がつくりあげたコミック版ユメと、原作者、山田典枝氏が自ら書き下ろしたアニメ版脚本で描くユメは、どこがシンクロし、どこが違うのか。ふたりのイマジネーションから生まれた『魔法遣い』を徹底解剖!

『魔法遣い』が生まれるまで

――もともとは賞の応募作品だったとか。

山田：はい。2000年8月の城戸賞に応募しました。6月の終わりに書きはじめたので、夏の話になりました。1か月半かからずに書き上げました。それが今、アニメやコミックやいろんなところを回っている感じなんですけど。

――なぜ賞に応募しようと？

山田：TVとかラジオの脚本は書いていたのですが、映画の仕事がしたくて。

――映画というと実写を想定されていたと思うのですが、アニメになると聞いたときの感想は？

山田：書いたときは、実写の特撮になれば、くらいの気持ちでした。アニメーションというのがまったく頭になかったので、そういう選択肢もあるんだと新鮮に感じました。

――キャラクターとストーリーではどちらが先に生まれたのでしょう？

山田：キャラクターです。実写用に書く場合、当て書きをします。実在の役者さんを選んで、この人だったらどんな役柄が楽しいかしら、おもしろいかしらって物語を考えるんです。『魔法遣い』で最初に生まれたのは小山田先生です。ある役者さんに何をさせたらおもしろいかなと考えたときに、あ、魔法遣いがいいかもと思いついて。でもその人を主役にするよりは、対になる、年がうんと上か下かの人物を主役にしたほうがいい。じゃあ、おじいさんか少女。で、少女を選んで。次はこの少女はどういう子か。魔法を使うことは決めていたので、方言を話す女の子がいいなあ。と、こんなふうにどんどん趣味で固めていきました(笑)。

よしづき：打ち合わせで、ユメは広末涼子さんのイメージっておっしゃってましたね。

山田：ええ。ただ、小山田先生の役者さんは最初から決まっていたんですが、女の子についてはしばらく思いつかなかったんです。とりあえず架空の子を作って、それにぴたっとはまったのが広末さんの15、6のころだったんです。

なぜ「魔法遣い」なのか

――なぜ魔法遣いを書こうと？

山田：なにかひとつ突出したものがあると、感情をより深く描いていけるかなと思ったんですね。今の日本を舞台にして、夢があって異質な感じで何があるか考えたときに、『魔法株式会社』というタイトルが浮かんだんです。ハインラインの小説なんですが、ずっとこういう話を書きたいなと思っていたので、今回こそ書けるなという感じでした。

――設定では、魔法労務統括局(魔法局)に所属する公務員になってますが。

山田：公務員の設定は、コミック、アニメにするにあたって、スタッフの方々と話し合った結果というか。応募作品では個人探偵事務所だったんです。虐げられたりしないで、認められて、誇りをもって生きているというふうにしたかったので、魔法を使うのに免許をもたせることにしました。最初はだから、ただ資格があって、きちんとした身分が証明できる魔法遣いっていう。

よしづき：うん。そうでしたね。

山田：アニメ版の魔法局とか、すごい装備とかは、コミック版とも違う部分ですね。

――コミックの原作では個人探偵事務所だったんですか？

よしづき：お話をいただいたときに、まず基本設定を教えてほしいとお願いしたんですよね。

山田：ええ。私の頭の中だけでぼんやりしていたところがあって、いかんいかんと。きちんとシステム化して、だれにでもわかるようにしないといけないんですね。それで、応募作品とは別にコミックの話数分の原作を書いて、よしづきさんにお渡ししたんです。そのときに魔法局になりました。

東北弁と遠野の描写

――特にこだわった設定とかありますか？

山田：ユメの言葉ですね。最初はバリバリ方言しゃべらせてたんですが、コミックの原作を渡すときに半分くらいになったのかな。アニメの脚本だと、実家と話すときとか、気持ちが高ぶったときだけ出る。アニメの最後のほうはもう標準語で話させているのですが、もっと方言をしゃべらせればよかった。声優の宮崎あおいさんの東北弁がかわいいんですよ。やっぱり17、8の女の子が東北弁しゃべってるっていいなあって。それはドンピシャだったなと。

――東京生まれの東京育ちとお聞きしましたが、よく東北弁を書かれましたね。

山田：母方の親戚が岩手県に住んでまして。小さいころから夏休みのたびに行って、親しんではいたのです。地方のおばさんたちっていい人たちなんですよ。おばちゃん、大好きです。

――コミックで描かれた遠野はどうでしたか？

山田：すばらしかったです。びっくりしました。いつ行ったのっていう。

よしづき：行ってません(笑)。

山田：特に、コミックの3話で小学生に魔法なんか

ANIME INFORMATION

Now On Air!

「魔法遣いに大切なこと」
- ●全12話
- ●毎週木曜日深夜26：07～ テレビ朝日にて放映中
- ●1月28日より毎週火曜日19：00～ CSファミリー劇場にて放映

http://www.yume-mahou.com/

COMIC INFORMATION

2003.3.1 In Store!

「魔法遣いに大切なこと」第2巻
- ●原作：山田典枝　コミック：よしづきくみち
- ●740円
- ●角川ドラゴンコミックス（角川書店刊）
- ●第1巻増刷発売中

CD INFORMATION

2003.2.5 In Store!

「UNDER THE BLUE SKY」
- ●the Indigo
- ●「魔法遣いに大切なこと」エンディングテーマ
- ●マキシCDS
- ●1,200円
- ●パイオニアLDC

PROFILE

●山田典枝
Norie Yamada

東京都出身。
脚本家。TV『中学生日記』やラジオドラマの脚本などを手がける。2000年8月、実写映画のシナリオとして『魔法遣いに大切なこと』を城戸賞に応募。大映のプロデューサーの目にとまり、アニメ化、さらにコミック化されることに。『魔法遣いに大切なこと』が初アニメ脚本。サルサが好き。

PROFILE

●よしづきくみち
Kumichi Yoshizuki

1974年1月生まれ。東京都出身。
イラストレーター、漫画家。『月刊アフタヌーン』(講談社刊)に投稿、佳作入賞。藤島康介氏のアシスタントを経て、2000年にサイトを立ち上げ、そのイラストがプロの編集の目にとまって仕事につながったとか。代表作は『魔法遣いに大切なこと』。
『『コミックドラゴン』2月号(1月9日発売　富士見書房刊)に特別編を描きますので、よろしく!』。
http://www2.odn.ne.jp/~tuchinoko/

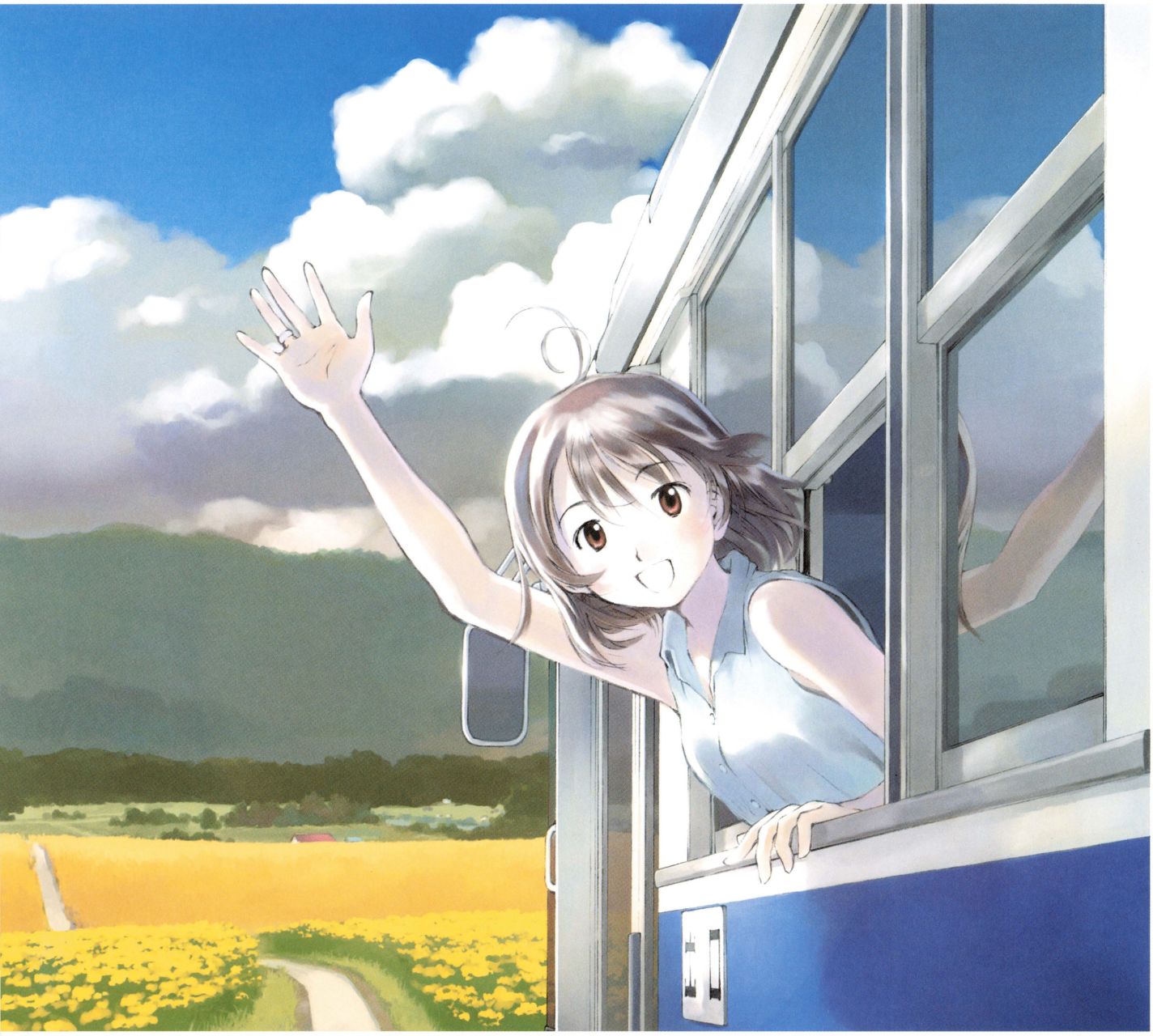
© 山田典枝・角川大映／魔法局 テレビ朝日

N
E

やだっていわれたときに回想するシーンが。親友のことを話すあの背景はすごく感じが出てました。
よしづき：あのシーンは、私が描いたんです。ほかのところは、たいがい人に手伝ってもらった絵に私がチェックを入れるって感じなんですけど。あの回は余裕があったんで、自分で描いたんです。知り合いに岩手の人がいて、その人にこんなとこだよという話を聞いて。それに田舎の沢とか山並みとかのイメージは、地形を聞けばわかるんで。1話の扉のカラーも、遠野に行ったことはないんですけど、たぶんこんな感じだろうなと思って描きました。
山田：さすが冒険好き。地形に強いな（笑）。
よしづき：バイクでツーリングしたりするので、なんとなく感覚的にわかるんです。資料なしに頭の中で考えて描いてます（笑）。
山田：すごいすごい。びっくり。

悔しい思いを打ち返して

――コミックで自分の作品を見た感想は？
山田：コミックで動きだしたときの「あ、これがユメなんだ」っていう驚きは、文字だけでしか作ることのできない私にはとっても新鮮でした。どんどんコミックの中でユメが成長していってくれたのが、ほんとにうれしかったし、感激しましたね。お話も原作どおりではなくて、よしづきさんが工夫してくださったので、連載中、毎回楽しみでした。……悔しい思いもしましたが（笑）。
よしづき：んん？
山田：ユメがおばあさんの家に行って、家の時間を戻すという話があるんですけど。私の原作ではただ時間を戻して、お茶のお手前をたてて終わるくらいだったんです。コミックでは記憶の中にユメもいて、しかもいっしょにピアノを弾いて、バイオリンも弾きましょうっていう。こんなことされた日にはって感じで（笑）。ほんとうに、今思い出してもちょっと悔しい。
よしづき：まずい（笑）。
山田：もちろんいい意味でですよ。こんなによくしてもらったって。そうか、これがコラボレーションってことなのかって開眼しました。ただ私に思いつけなかったのが悔しいんです。
――ピアノやバイオリンのアレンジはどこから思いついたのですか？
よしづき：編集さんと打ち合わせしているときに、ちょうど『海の上のピアニスト』の話が出たんです。あの映画の監督の作品の『ニューシネマパラダイス』もすごく好きで、そこからなんとなくピアノっていうのが頭にあって。
山田：『ニューシネマパラダイス』も火事になっちゃうもんね。
よしづき：そうそう。ちょうどなにかひとつ要素がほしかったので、音楽をやってる人にしようかなと。あと、古い和風の家とピアノとかの楽器のマッチングが、好きだし、絵的にもいいかなと思って。流れ的にはそういうちょっとした思いつきがあったんですけどね。
山田：悔しいなと思ったのが、もうひとつあって。最初の話で善之助という男の子が出てきますが、彼の足をユメが魔法で治すんです。突然、サッカーの試合になって、善之助が動きまわれるというイメージがとってもじょうずに描かれていて。実はアニメのシナリオにちょうだいしてしまいました。
よしづき：そうですか。
山田：だから、私からよしづきさん、よしづきさんから私への打ち返しあいというか。差し上げたものをまたもらって、じゃあこうしてみましたけどどうでしょうという感じになってたところがありました。
よしづき：もう打ち返せないところが、私は悔しいですけど（笑）。
山田：うわあ、ごめんね。そうですよね。コミック終わりましたもんね。
――よしづきさんのコミックからの返球を、山田さんが思いきりアニメにぶつけている？
山田：そうです。アニメにぶつけました。悔しいなって思いながら。よしづきさん、すごいなと思いながらやってました。
――原作をもらって、それから山田さんと打ち合わせをして変わったところはありますか？
よしづき：ええ。打ち合わせのときは、ちょうど煮詰まってわけわからない状態になってたんです。この原作をコミックにするにあたって、どうしようどうしようって感じで。特にキャラクターの思いの部分とかが、わからなくて。お会いして、こういう思いでこういう話を書いたということを



ストレートに教えてもらって、「ああ、そうなんだ」と自分自身もちょっと素直になれたっていうか。いろいろごちゃごちゃになってたのを、またまっすぐにのばしてもらえたっていう感じでした。最初に読んだイメージが、コミックにしていくうちにどんどん劣化していたのが、また新鮮に戻ったというか。あのときは助けていただきました。

山田：いえいえ、こちらこそ。

――コミックの最終回を描かれた感想は？

よしづき：描ききったんだけど、描きたりないというか（笑）。ぶっちゃけ、さみしいです。それが大きいですね。続編があれば、喜んでとか言いたいくらいですよ。

山田：最終回のネームをもらったときには泣いちゃって。

よしづき：ええ!?

山田：泣き虫だったのか、私って思うくらい泣いてしまって。最初はずっとユメの話だったけれど、最後は小山田先生のためにユメがしたっていうお話になっていたところも、とてもよかったですね。

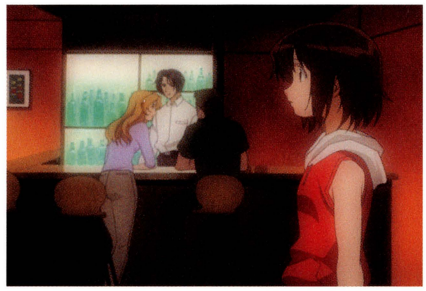
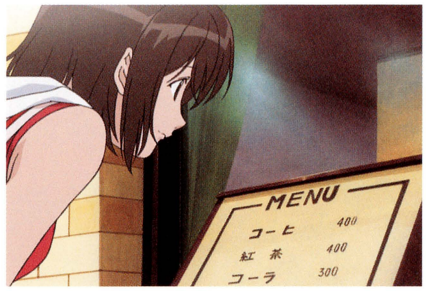
――原作では違っていたんですか？

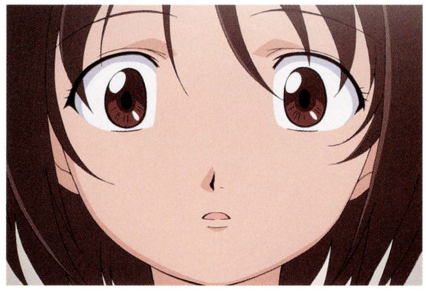
山田：いえ、あんな感じだけれど、もっとよくしてもらえてて。ただ、男の人が描くとこういうふうになるのかと思いましたね。私が最初に考えたことはアニメのほうに反映してます。

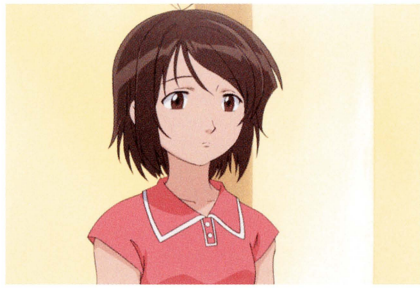
よしづき：なるほど。女性と男性の違いっていうのは、そうなのかなと思いますね。小山田の目線にした、イコール、男としての自分の目線だったのかなという感じはしますね。

――今回の経験で何か変わったことは？

山田：脚本家として、アニメの脚本を書く勉強をさせてもらいました。例えば、数人が会議室で延々と話すという、法廷ものとか会議みたいなものは、アニメには合わない。1分間しゃべるより





は、30秒ずつ動けみたいな。とにかく動きを見せなさいって、監督にも教えてもらって。ただ、心の動きを動きで見せるというのがむずかしかった。ほんとに勉強になりました。これからも、ラジオドラマでもテレビでも映画でもたいせつにしていきたいなと思っています。

よしづき：このお話を描いたことで、自分自身が触発されてしまったんで、自分で考えたものをとりあえず描きたいと思っています。それで気がすむまでやってみて、そのあとまた原作つきの話があって、魅力的だったらやるかもしれません。『魔法遣い』のコミック化を受ける前は、原作つきはやらないって決めてたんですよ。けど、今はそのこだわりはなくなりました。

アニメの菊池ユメは

――アニメ脚本担当として、アニメについて教えてください。

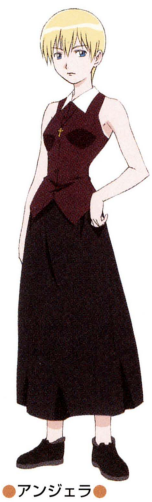
山田：さすがに12回なので、コミック版より人もふえて、魔法もふえて。でも、人の気持ちをていねいに追いながら作りましたので、ほんとにおもしろく、飽きずに最終回まで見てもらえると思います。ユメがちょっとずつ東京の菊池ユメになっていくところもお楽しみに。あと、下北沢の町とか渋谷もとってもきれいに描かれてますので、それも乞う、ご期待。わりと大人ばかりのところに、高校2年生のユメがやってくる。依頼人もバラエティに富んでいますし、同じ研修生としてアンジェラというイギリス人の女の子が現れたり。

――アンジェラはけっこう重要人物ですか？

山田：そうですね。出たり、出なかったりしますけど。2000年に書いた応募作品から、すでにアンジェラはいるんです。もっと年が下で、性格ももっともっと甘いのですが。きちんと性格づけをして、ユメとは違うタイプの女の子になりました。あと、瑠奈という女の子。彼女もけっこう重要なキャラクターですね。

――ただ生活感を出すためではなく、ちゃんとした役割をもって出てくるんですか？

山田：そうです。全員がそうですね。最初にぽいっと出てきて、誰だろうという人が、各話できっちりした役割とおいしいところがあるという。ひとりひとりにきちんとバックストーリーがあって、裏設定もあります。


●アンジェラ●

よしづき：アンジェラはシナリオ見せていただいただけですけど、すごく気に入ってて。「俺、描きてー」っていうくらい、すごい気に入っちゃってて。

山田：ああ、そうなんだ。

よしづき：はい。もうアンジェラの出る回はどれもお気に入りなんですけど。「コミックドラゴン」2月号の表紙で、私、はじめてまともにアンジェラ描いてるんです。

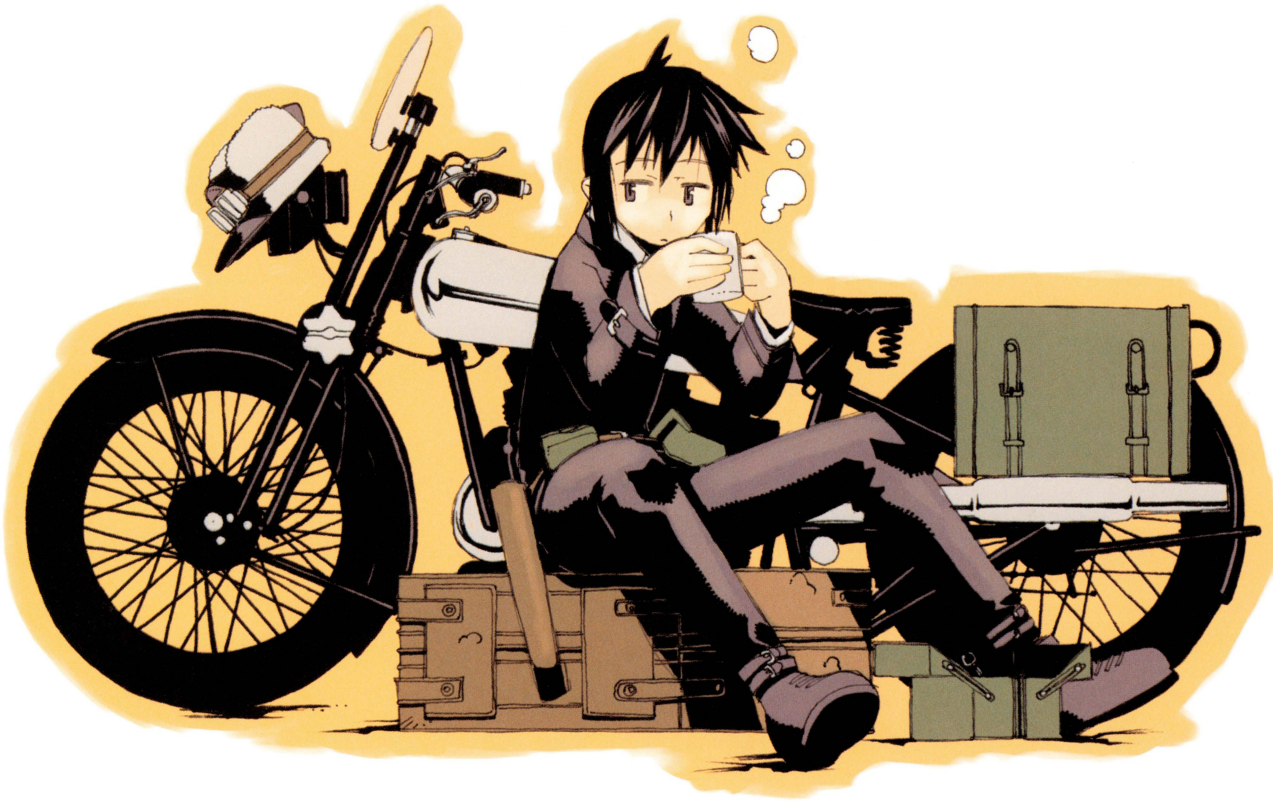
山田：よかった。好きなキャラがいて。

よしづき：めちゃくちゃ好きです。

――最後にアニメのユメを紹介してください。

山田：菊池ユメという女の子は、素直で勇気のある女の子です。その勇気というのは、自分の失敗を認めたり、悪いなと思ったら謝れるところ。日常のささいなことですが、そういう積み重ねをして生きてきた、人の気持ちによりそっていける女の子にしました。今、人の気持ちに入りこむな！みたいな風潮があったりしますが、「人が人と関わらないでどうすんの」っていう気持ちが私にはあるので。ぶつかったり、悩んだりしながら、人と人との関わりをつかんでいってくれる少女だと思います。

Beyond the Walls



●「キノの旅 —the Beautiful World—」

境界を越えて出会う美しい世界

原作●時雨沢恵一インタビュー

**ひとつの人影が古いモトラドに乗って走っていく。
「ボクが自分を愚かで汚いと感じたとき、
世界がすべて美しく愛おしく感じるんだ」。
キノとエルメスの旅は文字を越え、絵を越え、
ついに来春アニメ化決定。
その「美しい世界」を原作者の時雨沢恵一氏、
イラストの黒星紅白氏に聞く！**

始まりは人物描写のトリック

——『キノの旅』を書かれたきっかけは？

時雨沢：電撃ゲーム小説大賞の応募作品を書いていたのですが、進まなくて。それで急遽、短編のアイデアがあったので書いてみました。それが「平和な国」です。この設定ならもう2、3話書けると短編3話で応募するつもりが、結局5話分書き上げ、プロローグとエピローグをつけて長編作品として応募しました。

——キャラクターとストーリーではどちらが先に生まれましたか？

時雨沢：まずストーリーです。「平和な国」のオチ、館長さんのセリフで主人公の正体がわかる部分を6年くらい前に思いついたんです。そのオチを使って1本書こうと思いたってから、キャラクターと世界観が生まれました。極端な社会体制みたいなのを書きたかったので、城壁に囲まれた閉鎖的な国がいくつもあって、そこを旅していくというテーマができました。

——城壁に囲まれた国というのはヨーロッパのイメージですか？

時雨沢：ヨーロッパのイメージと、あと閉鎖性の象徴みたいな感じでいいかなと。大きい国だと書きたいテーマが消化できないので、都市国家にすることは決めていました。狭い都市国家で城壁がある。この設定は、城壁の中と外でぜんぜん違っている話とか、城壁がない話とか、いろいろ使えてよかったと思います。それから、最初に書いた「平和な国」で3日間滞在したので、その後も1国の滞在は3日になりました。

——シリーズの最初は「平和な国」のオチから始まったのですね。

時雨沢：そうです。決まっていたのは、オチがあれなので主人公の設定と、僕がオートバイ好きなので、しゃべるオートバイを相棒にしようってことだけです。名前は、いよいよ書く段になってから考えました。キノって、もともと別の話の主人公の男の名前だったんです。彼の話はいまだ書いてないんですけど、名前は気に入っていたので使うことにしました。キノという男っぽい名前なのは、そういう事情です。キノは「大人の国」で旅人キノから名前をもらうのですが、最初、その設定は考えていなかったんです。でも、別の人物の名前から取ったということが頭の中に残っていて、あの話ができたのかなという気がします。

——エルメスの名前の由来は？

時雨沢：音で思いつきました。『機動戦士ガンダ

ANIME INFORMATION

2003. April On Air!

「キノの旅 —the Beautiful World—」

- WOWOWノンスクランブル放送
- 短編アニメDVD＆ブックレット
  「キノの旅 —とっておきの話—」
  「電撃hp Vol.21」にて通販受付中
  申し込み締切2003年1月31日
- 公式サイト http://www.kinonotabi.com

© 時雨沢恵一・メディアワークス／角川書店
© 時雨沢恵一・メディアワークス／「キノの旅」製作委員会

PROFILE

●時雨沢恵一
Keiichi Shigsawa

1972年生まれ。日本国出身。血液型A型。
ライトノベル作家・専業（にしかなれなかった）。1999年、『キノの旅 —the Beautiful World—』が第6回電撃ゲーム小説大賞で最終選考候補作品に。2000年7月、文庫デビュー。代表作は『キノの旅Ⅰ～Ⅵ』（メディアワークス刊）、『アリソンⅠ』（同）。2003年3月『アリソンⅡ』発売予定。
「引っ越して充分広いはずなのに、部屋が本や雑誌で足の踏み場もありません。歩くときは"ここに右足""次に左足はここ"と決まっています。考察を重ねた結果、『積まれた雑誌が交配をくり返し、勝手に子孫をふやしている』という結果にいたった今日この頃です」。

SILENT SOUND

ILLUSTRATED BY KUROBOSHI KOUHAKU

黒星紅白コメント

「背景案はいろいろありましたが、このときはぱっと見の印象のよさを考えてシンプルに月にしてみました」。

ム』にエルメスというのが出てきて、音が気持ちいいから選んじゃったんです。『ギリシア神話』にヘルメスという旅行者の守護神がいて、エルメスとも発音されるのでいいかなと思いました。けど、エルメスというとブランドのイメージが強いので、最後まで悩みましたね。いちど思いつくと、ほかのがどうしてもしっくりこなくて、結局エルメスに決めました。最近はだいぶ慣れましたけど、はじめはバイクよりバッグのイメージが強かったです（笑）。

「カノン」を口ずさみながら

――キノはどういうキャラクターととらえていますか？

時雨沢：あんまり深く考えてません。訪ねる国の状況がまずあって話が進みますので、キノがあまりしゃべると物語になりませんし。主人公の考えが表立つと思想論になってしまうので。基本的にはクールな傍観者のまま、旅を続けていきます。まあ、こういうときはこういう反応をするだろうと思って書いたことが、読者にキャラクター像として受けとめられているところはありますね。でも、こういう性格にしようとか意図があって書いたわけではないです。キノとエルメスがどういうキャラクターなのかを書いてもしょうがないというか。まったくムダというわけではないですけど、『キノの旅』の中ではいらないという気がするんですよね。「大人の国」はキノの過去話なんですが、あれも旅人キノがキノ本人だと思わせる叙述トリックをやりたくて書いた話なんです。

――キノにモデルはありますか？

時雨沢：いちおうストーリーのモデルは『銀河鉄道999』だったりするんですけど。キノは鉄郎とは違って、ほんと傍観者ですし。キノのモデルというのはいないですね。

――エルメスはモデルがありますよね。

時雨沢：ええ。1920年か30年代のバイクがモデルです。93年ごろに雑誌で古いバイクの特集を見て、アラビアのロレンスが乗ってたバイクとかを「こういう古いバイク、味があっていいなあ。いつか話に使おう」と記憶したんですね。実はエルメスを古いものにするか、新型のバリバリ高性能バイクにするか悩みました。現実に手に入るオートバイにしていたら、現物を見られたかなあとも考えるのですが、今は古いタイプにしてよかったと思っています。

――エルメスに引きずられて、物語がわりとノスタルジックな雰囲気になっていますね。

時雨沢：そうですね。クラシック感みたいなのがあるのかもしれないですね。

――「森の人」や「カノン」といったネーミングはどこから？

時雨沢：最初はもっとカタカナ造語が頻発する不思議な世界みたいなのを考えてたんですよ。ふつうの単語にむりやりカタカナを当てはめて、意味が書いてある感じで。それで異世界感を出そうと思ったんですが、書いているうちにめんどくさくなってきて。最後まで残ったのがパースエイダーとモトラドだったんです。銃をパースエイダーとしたら、もう「銃」って言えないし、じゃあ名前をつけようかと。「森の人」はモデルになった銃がコルト社のウッズマンという商品名なので直訳です。「カノン」は大砲と、音楽表記のカノン（繰り返し）からつけました。カノンは歌にもイメージがあって。「大人の国」などでキノが歌う「ゆっくりでアップテンポでなめらかな曲」は、僕の好きな「パッヘルベルのカノン」のイメージです。

ツーリングの相棒はしゃべるバイク

――なぜ副題に「the Beautiful World」と？

時雨沢：皮肉といえば皮肉なんですけど。皮肉であると同時に、「美しい世界」がほんとうにひとつの事象としてあるかといえば、ないような気がするんです。人によりけり、人の取り方によりけりですし。うまく言えないですけど、「答えはないよ」というところで、あえてこう言い切ってしまっているっていうのはありますね。あとはプロローグでのキノのとらえ方ですか。自分自身を汚いと思うけど、では世界は美しいのかという。「美しい世界」と書いてますけど、「美しい世界ってなに？」という、自分でも曖昧模糊とした問いかけですね。なにが正しくて、なにが美しくて、なにが美しくないかわからない。だからこそ、強烈にひねくれた世界を出して、それを読者がどう思ってもかまわないよと。いろいろキノにしゃべらせて、それが作者の考えだと思われるのもいやですし。結果的にキノは絶対「これは間違ってるよ」とは言わないキャラクターになりました。

――旅は好きですか？

時雨沢：好きです。バイクでツーリングとか。旅とは違いますが、アメリカに留学して、日本とぜんぜん違う考え方の中に住んだことはすごく勉強になりました。人が違えば考え方も違うと実体験でわかりましたから、物語をつくる上で助けになっています。ただ、思いついたのが旅話だったのは、『999』の影響が大きいかと。いろんな星に寄って、それぞれ違うところを見るというテーマとか。

――ツーリングの感覚が反映されていますか？

時雨沢：経験も願望も出てるかな。世界一周に行きたいとか（笑）。タフな旅は自分にはできないので、その分キノにやらせようというのはありますね。バイクがしゃべるのもツーリングの感覚でしょうか。相棒みたいな感じで。

はじめての読者にやさしいイラスト

――黒星紅白さんのイラストについては？

時雨沢：イラストは編集さんに決めてもらったんです。自分ではハードな劇画チックなものを考えていました。黒星さんの絵のほわっとした感じはイメージとは違いましたけど、それがおもしろいなと。本編の内容とあのほんわかしたかわいい絵は合ってないように思うんですが、逆にそれがすごくよかったですね。黒星さんのイラストには、だいぶ助けられてます。イラストがかわいいから手にとって、短編だから読みやすそうだと買ってくれる。それで「小説、はじめて読みました」って言われるのはうれしいです。読書のきっかけになればなによりです。

――イラストに影響されたことはありますか？

時雨沢：1巻では、キノが痩せてるという表現がけっこうあるんです。もっとガリガリに痩せてて、細身の放浪人みたいな描写だったんですけど。2巻以降は「痩せてる」と書かなくなりました（笑）。それくらいです。

●アニメ版設定イラストより

アニメで見たい『キノの旅』

――アニメ化の話はどう思いましたか？

時雨沢：「まだ決定ではない」と聞いて、最初はぬか喜びしないように、半分冷静に（笑）。プロジェクトが進むうちにじわじわとうれしさがつのってきて、今はすごくうれしいですね。

――アニメで見たい話は？

時雨沢：人気のある、思い入れのある話はけっこうアニメの話数にも入ってるんですよ。「平和な国」も「優しい国」もあります。見たいシーンは「コロシアム」で王さまの頭が吹っ飛ぶところ。できないかなあ（笑）。規制もあるでしょうが、ちょっとグロテスクだったり暴力的なシーンも話の中で重要なテーマだったりするので描いていただきたいなと思います。アニメの監督さんがどう見せてくれるのか、自分は視聴者の立場で見られるので楽しみです。あと、アニメを見て原作にも興味をもってくれたらうれしいですね。原作とアニメとは当然違ってくるでしょうし、アニメにならない話もあるので。短い話は、アニメではほかの話とつないで1話になったりしてますしね。13話放映ですが、登場する国は13以上です。

――読者へメッセージをお願いします。

時雨沢：『キノの旅』の話って、全部が全部、全員気に入るってことはないでしょう。キノと同じ考え方じゃなくても、いろいろ思ってくれればいいですね。年齢を重ねるととらえ方も変わってくるので、10代の読者が20代になったときにもういちど読んでくれると、きっと違う印象をもつと思うんです。そういうふうに楽しんでもらえたら、なによりですね。

TRIP TO INSIDE

ILLUSTRATED BY KUROBOSHI KOUHAKU

黒星紅白コメント

「寝転がるキノなんですが……あんまり寝転がってるように見えないですね。渦巻き好きなんでまた描きたいです」。

最小限の情報で印象を生むために

原作●黒星紅白インタビュー

**『キノの旅』の世界観を端的に表現するイラスト。
無機質な表情に漂う、キノのほのかな息づかい。
どこか暖かみのあるノスタルジックなモトラド。
黒と色彩のコントラストに支配された「国」。
黒星紅白氏の描く「キノ」ワールドに迫る！**

PROFILE
●黒星紅白
Kuroboshi Kouhaku
1974年11月19日生まれ。神奈川県出身。血液型B型。イラストレーター。デビュー作は「ピュアガール」(BIBLOS刊)『ビジュアルシンジケート(イラストコーナー)』。代表作は、小説『キノの旅』挿絵、PSゲーム『サモンナイト』キャラクターデザインなど。大学時代に同人活動をはじめて、そのままイラストレーターに。黒星紅白画集『KUROBOSHI KOUHAKU the Beautiful World』(角川書店刊　予価2,800円)、2003年3月20日発売。
「お風呂に入りながらマンガを読むのが、最近の僕の日課です。小説はのぼせるんでやめました」。
http://ww2.tiki.ne.jp/~kuroboshi/

本文に書かれない深みをイラストに

――『キノの旅』を最初に読まれた感想は？
黒星：たいへんすばらしい作品で、読み進むうちにどんどんハマりましたが……。同時に「これ僕が絵を描いていいのかしら、絵はいらないんじゃ？」とも思いました。まあ、そうも言ってられないので、この独特な世界をどうやって絵にするのか悩み、最小限の情報で、かつインパクトのある絵をと考えた結果、陰影の強いあのような作画に決まりました。『キノの旅』では、あえて説明しない部分の深み、みたいなものがあるじゃないですか。そのへんも挿し絵に取り入れたかったんです。
――表紙、挿し絵を描かれることになったきっかけを教えてください。
黒星：大学時代にはじめた同人がきっかけで、電撃文庫の編集さんに声をかけていただきました。
――いちばんお気に入りの話は？
黒星：気に入ってる話はたくさんあるんですが、いちばんインパクトがあったのはやっぱり「城壁のない国」です。
――キノとエルメスのデザインコンセプトは？
黒星：キノもエルメスも、時雨沢さんからちゃんとした服装や装備品などの指定がありましたので、デザイン自体はすぐ決まりました。イラストごとに色もデザインも頭身すらも変わっていますが、そのへんも『キノの旅』のオムニバス的なところや、バラバラな時系列を表現しようと、あえてその絵に都合のいいように気にせず描いてます。……半分ウソです。言い訳です。ゴメンなさい。
――キノってどんな女の子だと思いますか？
黒星：あんまり友だちにはなれそうもないですね(笑)。
――黒星さんにとって、『キノの旅』とはどういう作品でしょう。
黒星：毎回原稿が届くのが楽しみな小説です。ほんとうにすばらしい本文に支えられているからこそできることだと思いますが、変なオブジェ？を描いたり、ペンタブレットでイラストにゴリゴリ模様や文字を入れたりと、ほかの仕事ではなかなか描く機会のない絵を描けるのが楽しいです。

アニメで見たいのはふたりのやりとり

――アニメについて、黒星さんの役割は？
黒星：アニメのほうは、僕は特に何もしていません。……毎回頭身も顔も微妙に違う僕の描くキノをアニメ画におこす作業はたいへんだろうなあ。ほんとゴメンなさい。パッケージは僕が描きます。まだどういう感じで描くか全然決まってませんが、並べたら1枚の絵になるパッケージもおもしろいかも……とか考えております。6巻の折り込みポスターみたいな。
――アニメでどんなシーンを見たいですか？
黒星：コレが見たいっていうシーンを決めるのは難しいですが、ふたり(ひとりと1台)のふだんの何気ないやりとりが見られると、にやっとしてしまうかもしれません。
――アニメについて期待度は？
黒星：『キノの旅』の世界をどのように動かすのか、かなり興味があります。どんな作品になるのか、一ファンとしても今から楽しみです。
――「PALETTA」読者へメッセージを。
黒星：至らないトコロが、もうほんとかなりありますが、これからもヨロシクお願いします。

MORNING OF DEPARTURE

ILLUSTRATED BY KUROBOSHI KOUHAKU

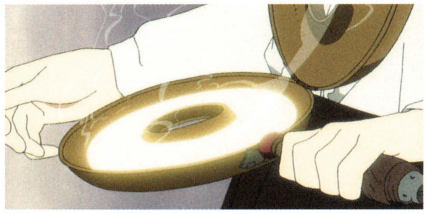
IN THE COCOON

ILLUSTRATED BY YOSHITOSHI ABE

"Haibane" is a name of gray wings or
the creatures which have them on the back.
Although they have the same appearances as human being,
they are born from the cocoon, given a ring of light and then come wings over.
So they are strange existence which is neither human being nor angel.

始まりは2冊の同人誌

――2001年に出された同人誌の物語を、TVアニメ化することになったきっかけは？
安倍：上田（耕行）プロデューサーの「アニメ化するんで」って一言がきっかけです（笑）。ちょうど『樹葬』の連載をしていたので、タイミング的に微妙だったんです。ところがその雑誌が廃刊になって、スケジュールがあいて（笑）。『灰羽連盟』の元になった同人誌の『オールドホームの灰羽達』は、『NieA_7（ニアアンダーセブン）』みたいな一コママンガで、どっちかというとギャグよりの１ページマンガみたいなものでした。アニメのストーリーはシリアスなんですけど、ラッカの髪が静電気で跳ねたり、輪っかをフライパンで焼いたりってところは、最初のギャグの感覚が残っています。



――『NieA_7』や『灰羽連盟』のほわっとした雰囲気は、意図したものですか？
安倍：とくに狙っていたわけではないです。明るいものを描いていると暗いものが描きたくなって、暗いものを描いてると明るいものが描きたくなるんですね。『NieA_7』のときは、『lain』をやってた反動でバカバカしいものが作りたくて。『灰羽』は、『樹葬』がえらい暗い陰惨な話だったので、その反動というか、釣り合いを取るような感じだったんです。
――キャラクターのデザインコンセプトは？
安倍：うーん。なにも考えずに話をつくって、つくりながら話の舞台やキャラクターをアドリブで考えるというのが、もともとのコンセプトだったんです。だから、キャラの服装も登場したときにデザインするという即興状態。デザインのコンセプトというか、先を見越して「こうなるから、こういうデザインにしよう」っていうのはなにもないんです。

キーワードは「灰色」

――グリの町は、ヨーロッパの町を参考に？
安倍：モチーフは特にありません。資料をわーっと見て、その中からイメージに近いものをピックアップして。だいたい僕、資料本を閉じたとたん、見ていたものを忘れてしまうんです。覚えてるつもりで描いたら、ぜんぜん違うものになっている。そうやって頭の中で適当に変換されたものを並べていったって感じですね。直前にフランスに行ったので、その影響は多少あるかもしれません。
――グリはフランス語で「灰色」の意味ですが、灰色がキーワードですか？
安倍：まあ、中間というか曖昧というニュアンスですね。あるいは、白黒どちらかに定まっていない状態というか。
――『灰羽』はどこから思いつきましたか？
安倍：子どものころから、壁に閉ざされた町があるという空想をもってまして。『樹葬』もそんな町が舞台になっているんですけど。わりと閉鎖された空間を舞台に話をつくることが多いみたいです。頭の中にそういうイメージがあって、お話をつくるときに、そこから変形させてつくっていく。特に『灰羽』はその根元に近いところにあって、あんまり変換をかけていない状態の作品です。
――「頭の中の変形」についてもっと詳しく教えてください。
安倍：資料とか見ているとき、気がつかないうちに頭の中で変形させてるらしいです。オールドホームの中庭に水道があるんですけど、あれは青山の同潤会のアパートにあった水道です。同潤会アパートの写真集を「これ使おう」と思って見るじゃないですか。しっかり覚えて、本を閉じて、描いて、本開いて見たら、ぜんぜん違う（笑）。まったくどこも合ってないっていうくらい違ってるんです。だから、自分的にバッチリ覚えたくらいに資料を見て描くと、いい感じにオリジナルになっているんです。

幼なじみの面影とラッカたち

――灰羽の女の子はけっこうリアルな感じがするんですが、モデルなどはいますか？
安倍：このグループの全体的な雰囲気っていうのは、僕が子どものころに斜め向かいの家にいた子どもたちに似てるかな。小さいころ、家に親がいないことが多くて、僕と弟はその家のおばあちゃんに預けられてました。そこに幼稚園とか小学校6年とか中学とか、5、6歳上の女の子とかいて、よく遊んでくれたんですよ。今考えると、その女の子のグループのイメージが微妙にありますね。僕としてはバランス取れてる感じになってます。
――なかなか動いてくれなかったとか、つくりにくかったキャラクターは？
安倍：いちばん迷ったというか、キャラクターがブレやすいのは、主人公のラッカです。感情的に不安定なキャラクターなので。逆にブレが少ないのはレキ。自分がよく描くタイプのキャラなのでブレにくいというか、内面を想像しやすいというか。
――これまで手がけた作品と『灰羽』に違いはありますか？
安倍：そうですね。最初の『lain』はキャラクターデザインだけ。まあ、世界観づくりみたいなことも多少あったんですけど。で、『NieA_7』は原作とキャラデザ。今回は原作、キャラデザ、脚本と背景設定ですね。自分の役割が増えてきた分、個々の要素の合わせこみというか整合性をとる作業が、わりとたいへんでした。
――『灰羽』に関しては自分の作品という感じが強いですか？
安倍：ええ。脚本を書いたことが大きいです。
――自分の考えた世界がアニメになって動くというのはいかがですか？
安倍：そうですね。不思議な感じですね。特に

Welcome to Gray World

PALETTA INTERVIEW

●「灰羽連盟」

天使未満の少女が集うところ

原作・脚本・キャラクター原案●安倍吉俊インタビュー

「この世界は連盟により守られ、灰羽は『悲しみ』を背負わず生きていける特権を与えられている……旅立つそのときまで」。頭に光輪、背には飛べない羽をもつ不思議な少女たち。『lain』『NieA_7』で独特の世界観、キャラクター造形を展開してきた安倍吉俊氏の新たな『灰羽』ワールドの成り立ちを聞く。

DVD INFORMATION
2003.April In Store!
「灰羽連盟」COG.2
- フジテレビにて2002年10月～12月放映
- 初回限定版、通常版とも 5,700円
- 3話収録
- 3巻2月21日、4巻3月21日、5巻4月25日発売

©安倍吉俊・光輪密造工房

PROFILE
●安倍吉俊
Yoshitoshi Abe
宮城県出身。芸大修士で日本画専攻。
アニメ『serial experiments lain』、『NieA_7』でオリジナルキャラクターデザインを務める。コミックでは『NieA_7』（角川書店刊）、「エースネクスト」にて『樹葬』など。小説の表紙は『ネガティブハッピー・チェーンソーエッヂ』、『NHKにようこそ』（以上、角川書店刊）、『神の系譜3』シリーズ（徳間書店刊）装丁など。

声が入るというのはけっこう大きいですね。マンガでも文章でも、しゃべり言葉を考えているとき、声質についてあんまり考えてないんです。書き言葉になってるというか、小説のようなセリフ回しになってるというか。実際に声を聞いて、セリフを変えたところもあります。

――ほかに思い出されるエピソードは？

安倍：輪っかも、僕の絵でやってる分には違和感ないんですけど、アニメにするとなかなかたいへんで。頭に輪っかが乗っかってるキャラクターにシリアスな芝居をさせるのは、やっぱり非常に……（笑）。

日本画のセンスを生かしたCG

――『灰羽』のアニメもそうですが、イラストもシックですよね。

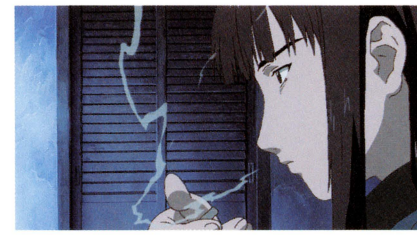
安倍：たぶん、確実にいちばん地味な部類に入る絵だと思うんですけど（笑）。逆にこういう絵だから新鮮に見てもらえるんじゃないかな。レトロな雰囲気で。

――レトロにこだわりが？

安倍：いや、レトロにしようと思ってるわけじゃなくて、ふつうに描くとこんな感じになるんです（笑）。結局、僕にとって「つくる」ことは、自分の記憶や、心の内側にあるものを探っていく作業なので。そうすると、どうしても今よりも少し過去にさかのぼりますね。『灰羽』もだから、子どものころに向かいに住んでた女の子たちの雰囲気であったりするわけです。うちの田舎が宮城の仙台なんですけど、畦道とか、川のある空気感みたいな、田舎に遊びに行ったときのことを思い出したりします。

――イラストはどういう素材を使ってますか？

安倍：鉛筆画で主線を描いて、スキャンしてMacに取りこみ、Painterで色をつけます。それにいろんな素材を合成していきます。くしゃくしゃにした紙とか、それを汚したものとか。絵の具で描いていた時間が長いんで、デジタルで絵の具の質感に近づこうとしています。頭にある完成図になるまで、単純に足し算引き算をくり返して近づけるだけなのですが。まあ、やり直しがきくCGならではですね。ただ、デジタルって筆も色もただ数字が違うだけ。現実だと、被覆力の強い絵の具があったり、筆自体もいろいろあります。日本画では絵の具の重い、軽いで筆の持ち方も変わるんです。するとまったく書き味が違ったりして。それに、それぞれの色というか絵の具について、ここは画面をマットにぴたっと覆えるからこの色といった、色のもってる雰囲気とか感情みたいなリストが僕の中にあります。それを覚えているから、デジタルでも自分のめざす「この色」っていうのがちゃんとあるんです。この現実の絵の具の色の感覚がないと、自分の頭の中にパレットができません。デジタルしか知らないと、色を選ぶ作業とか、あんまりおもしろくないんじゃないかなあと思うんですけどね。



――不思議な奥行きのあるイラストが多いですよね。

安倍：空間をつくるのが好きなんですよ。平面上で立体を再現するっていうか、空間を再現するのがいちばんおもしろい。いちばん技術が必要なことなんですね。対象物が平面であれば、100パーセントに近い再現ができます。でも立体の場合は、少なくとも奥行きとか空気感みたいなものに関しては、頭の中で完全にシミュレーションしないと再現できない。おもしろいと思うのは、そういうところです。

● 78ページから設定資料ラフ画を掲載しています。

P.73 PRESENT FOR YOU

安倍吉俊さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。

DISTANCE FROM YOU

ILLUSTRATED BY YOSHITOSHI ABE

お色気ぎりぎりの微妙な線

――『ギャラクシーエンジェル』も第3期が放映中ですが、長い作品になりましたね。

藤田：こんなに長く続くとはびっくりです。第1期で終わると思って、次の仕事なにしようと考えていたんです。そしたら「2期がどうやら動くらしいよ」「3期がどうやら動くらしいよ」と。「えっ!?」「えっ!?」という感じでずるずるきました（笑）。それだけファンの方に支えられて、幸せだなあと思います。

――作品に関わられたきっかけは？

藤田：『カードキャプターさくら』が終わったころに、プロデューサーからお話をいただいて。かなんさんのラフを見せてもらったら、わりと私の好みの絵柄だったので「ああ、かわいいですねえ」と。でもキャラデザはやったことないし、マッドハウスの作品だというので、「ちょっと自信がないので、誰かほかに候補がいらしたら、その方に」と言ってたんです。ところが、いつのまにか決まっていて（笑）。浅香（守生）監督に「私、キャラデザは初めてなので、なにもわからないんですが」と言ったら驚かれました（笑）。でも「初めてなら、おもしろいじゃないですか」と言ってくださったので、いいのかなあと。

――かなんさんのキャラ原案をアニメ用に起こすにあたって、気をつけたところは？

藤田：「かなんさんの絵でやってください」ということで、似せようと努力はしましたけど、難しかったですね。目の離れ具合とか。あと、頭身をとるのに苦労しました。巨乳なのにウエストがすごく細くて（笑）。巨乳のキャラ自体、描いたことがなかったので、どう描いていいのかわからなかったんです。でも、かなんさんの絵は、巨乳の蘭花やフォルテもイヤらしくなくて、かわいくって。かわいいけどお色気が漂ってるという感じで、すごく入りやすかったですね。監督からも「お色気路線に走らないで、健康的なお色気のほうでいきたいから、イヤらしくはしないでくれ」と言われましたし。

――微妙な線ですね。

藤田：そうですね。男の作監さんでそっちの傾向に走ってしまう方がときどきいらっしゃって、ちょっとこう描くと、こんなにイヤらしくなっちゃうんだと思いますね。描きたい気持ちはすごくよくわかるけど（笑）、これを『ギャラクシー』でやられちゃうとつらいかなあと、「すいません、このくらいでおさめといてください」って修正を入れて（笑）。

――総作画監督としてそういう苦労もあると。

藤田：そうですねえ。なんか趣味がうかがわれるというか（笑）。線には性格が出るんだとしみじみ思いました。

キャラクターの変遷

――第3期までくれば、最初の思惑と違ってきたところもあるのでは？

藤田：かなり違いました（笑）。こんなになるとは想像してませんでしたね。

――それぞれのキャラクターのデザインコンセプトをうかがいたいのですが。

藤田：ミルフィーユは、ほんとに素直でいい子です。今ほど天然ボケじゃなかったと思うんですけど（笑）。なので、ふつうの表情の設定も起こしたんです。ところが、だんだん性格が暴走してきて、まったく使われることはありませんでした（笑）。気をつけたのは髪と花のボリュームのバランスです。

――あの花はときどき伸びたりしますけど、飾りなんですか、生えてるんですか（笑）？

藤田：あれはいちおうカチューシャという設定だったはずなんですけど。演出さんが暴走しちゃって、いろいろな機能が次から次へと。今では飛びますからね、あれで（笑）。「花コプター」ですからね。

――脚本、演出の方々次第で……。

藤田：どうにでもなる（笑）。

――蘭花については？

●「ギャラクシーエンジェル」

エンジェル隊キャラ変遷記

キャラクターデザイナー●藤田まり子インタビュー

CS放送ではじまった健全お色気ドタバタアニメが、シリーズを重ねて、ついに日曜朝の地上波に登場！その魅力はなんといっても、キャラたちの際立った個性だ。エンジェル隊に焦点をあてて、第1期から第3期の変遷を、キャラクターデザイン・総作画監督の藤田まり子氏に聞く！

ANIME INFORMATION

Now On Air!

「ギャラクシーエンジェル」
- テレビ大阪、テレビ東京系
- 毎週日曜日9：30～放映中

DVD INFORMATION

Now In Store!

「ギャラクシーエンジェルA」
- 通常版5,800円、初回限定版6,800円
- 1巻4話収録
- 毎月25日発売予定
- バンダイビジュアル

© ブロッコリー・バンダイビジュアル・テレビ大阪

PROFILE

●藤田まり子
Mariko Fujita

6月17日生まれ。千葉県出身。血液型O型。アニメーター。『愛天使ウェディングピーチ』『カードキャプターさくら』各話作監、『ギャラクシーエンジェル』キャラデザなど。原画デビューは『ジャングル大帝』。『三つ目がとおる』などの原画を経て、『ミラクル・ガールズ』で作監デビュー。『ギャラクシーエンジェル』では初のキャラデザで、日々、悪戦苦闘中。

「ストレス発散はカラオケ！　でも最近それすら時間をとるのが難しい状況になってしまいました。とほほ」。

TRICKY MINT

ILLUSTRATED BY MARIKO FUJITA

P.73 PRESENT FOR YOU
藤田まり子さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。

藤田：蘭花は、なかなか胸を大っきく描けなくて（笑）。ラフを出したときに、ブロッコリーさんから「もっと巨乳にしてください！」と力強く言われて、がんばって巨乳にしました。でもイヤらしくならないようには、気をつけましたね。あと、両脇スリットがかなり危なくて。それなのに、いちばんアクションシーンが多い。「なにがあっても見えないように」と、設定に注意事項として書かせていただきました。

――あれだけ暴れてても見えてないんですね。

藤田：ええ。ときどき作監さんに「藤田さん、これ、どうしても見えちゃうんですけど」と言われて、「これは、こっちからむりやり布をもってきてかぶせてください」と（笑）。

――第1期から変わったところはありますか？

藤田：「男」にこだわるのは第1期からあったんですけど、「お金」がかなりからんできちゃったなっていう（笑）。第1期のときはわりと人情家な感じでしたが、最近あまり見られなくなって残念です。

※藤田まり子氏による作監修正原画

――ではミントに関してはどうでしょう。

藤田：ミントは耳がどうなっているのかわからなくて。人間の耳もけものの耳もあって、そこがポイントなんですね。最初の設定では、ミルフィーユみたいに実は髪の下にカチューシャが隠れていて、飾りとしてついてるってことで。でも、なぜか感情によって動く場合もありってことだったんですが。今ではあの耳で空飛んだりしはじめてしまって（笑）。あと、16歳なのに123センチとか。資料を見たとき、「これは16歳じゃないだろう」と、ネタで16歳なのか、単に間違えて16って書いちゃったのか、ブロッコリーさんに確認をしてしまったんです。そしたら、「いや、16歳でその身長でお願いします」ということで。

――初めはつかみにくいキャラだった？

藤田：ええ。絵の印象で声もかわいい感じを想像したのですが、実際はかわいいけれど落ちつきもあって、想像してたのと違っていて（笑）。だんだん裏の策略家の性格が出てきて、「なるほど、それでこの声なんだ」って納得しました。最初の設定から策略家というのはあったんですけど、あまり絵のイメージと結びつかなくて。第1期が始まるころは、かなんさんのマンガもまだスタートしていなかったので、把握しきれてなかったんです。かわいいだけのキャラじゃなくてちょっと裏があるのが、人気が出た原因のひとつじゃないかなと思うんですけど。

――着ぐるみが好きというのは最初から？

藤田：ええ。それも最初からですね。でも初めはエンジェル隊にわからないように隠れて隠れて、金庫に着ぐるみを保管するくらい隠れていたはずなのに、最近は表に出ちゃってるんで、いいのかなあ（笑）。本人的にはバレてないつもりなのかもしれないですけど。

――ヴァニラはいかがでしょう。

藤田：かなんさんのラフでは、制服のまん中にレースというかヒラヒラがついていて。アニメで動くときに邪魔なので、ヒラヒラは最小限にとどめさせていただきました。あと、フォルテとヴァニラは黒目の部分が小さいんですよ。ほかのキャラは黒目がもっと大きいです。かなんさんのラフを見たときに、「目の違いはこだわりがあるんですよね？」ってお聞きしたら、かなんさんが「そうです。ぜひこっちでやってください」と。それが神秘的な、なにを考えているのかいまいちわからないキャラクターに合ってて、よかったのかなあと思います。

――髪の毛がいきなりドリルになるという設定も、最初からあったんですか？

藤田：いえ。あれも演出さんが。本編で、蘭花とフォルテが「こんな機能が！」って驚くセリフがあったんですけど、ほんとに「ああ、そんな機能が！」って（笑）。あれは、びっくりでしたねえ。設定にはないです。演出上の……そういうことをやる人はひとりしかいないんですけど（笑）。

――総作監としてはどうですか？

藤田：まあ、おもしろければいいかと（笑）。

――ノーマッドは、最初からこんな感じで？
藤田：変なぬいぐるみを出そうってことになって。かなんさんが描かれたラフにあった変な動物っぽいのから、いちばんわけのわからないのを選びました。「うわ、憎たらしい、こいつ！」っていうくらいのヨレヨレさにしてくれというので、唇も皮肉った感じに、超微妙なところで線1本分とか変えて。左右の手足の大きさが違うとか。CDまで出てしまって、ここまで立つキャラになるとは思いませんでした。
――ヴァニラは第1期から変わりましたか？
藤田：第3期になってちょっとしゃべるようになったのと、不可解な行動が多くなりましたね。第1期、第2期ではぜんぜん動かなくて不可解だったのが、第3期では動き出して不可解になった（笑）。第3期の監督の高柳（滋仁）さんが、ヴァニラをもうちょっと絡ませたいというか、動かしてあげたいと、毎回いろいろ……。
――第3期から監督が高柳さんになって、いちばん変わった部分はヴァニラの扱いですか？
藤田：そうですねえ。変わるにしても、私はかなんさんの4コマに出てくるような、ほっとするようなヴァニラを想像してたんですが、なんか方向性が違ったかな（笑）。でも、第3期のヴァニラが好きっていう人もいるみたいなので。第2期まではいちばん難しいキャラでしたねえ。脚本の人もどう扱っていいのかわからないキャラで。
――フォルテはいかがでしょう。
藤田：彼女は巨乳以外は描きやすかったキャラです。蘭花より胸が大きくて。巨乳ならぬ爆乳ですかね（笑）。かなんさんのラフではムチとかもってて。最初の設定でもムチを描いたんですけど、ほとんど使われてません。どことなくSMチックというか、帽子、ハイヒール、ムチで、女王さま系なのかなあって思ってたんですが。今ではすっかり男らしい、いい感じのキャラになりました（笑）。目が細くてタレ目という特徴があるので、みなさん描きやすいみたいですね。
――第3期までで変わったところは？
藤田：フォルテはそんなに変わってはいないと思います。まあ回を増すごとに、どんどん男っぷりが上がってくっていうくらいで（笑）。基本的な性格は変わってないような気がしますね。

しっとりした話が見たい

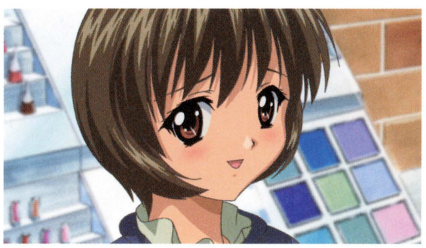
――エンジェル隊で見たい話はありますか？
藤田：泣き顔、描いてみたいですねえ（笑）。ちょっと最近、暴走しすぎなので。しっとりした話のみんなを描きたいなあって思います。なんとか最終回までに1本くらいやらせてもらいたいなあと、希望はあるんですが。
――「PALETTA」読者へメッセージを。
藤田：『ギャラクシーエンジェル』に全力投球してます。これからも、みなさんがびっくりするようなお話がたくさん出てくると思うので、楽しみにしていただきたいと思います。暴走ぎみな作品ですので、ついてきてください（笑）。

※藤田まり子氏による作監修正原画

昨年10月から放映されたTVアニメ『シスター・プリンセス　Re Pure』。12人のそれぞれ可憐でプリンセスのような妹たちの活躍をごらんになった方も多いだろう。放映はもう終わったけど、見逃してしまった人、見られなかったという人は、2月からリリースされるDVDを絶対チェックだ！

以前にもTVアニメとして放映された『シスプリ』。前作と『Re Pure』の違いは、『Re Pure』は「電撃G's magazine」（メディアワークス刊）に連載の原作やイラストノベルがベースになっているってこと。

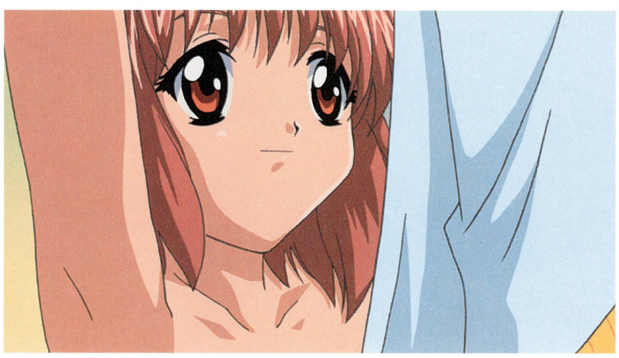
1話30分の前半部分は、「兄」とは別々に住む12人の妹たちの、「会えない」ことで深くなっていく思いや、ドキドキ不安な気持ちをクローズアップ。ストーリーにからめながら、妹たちの個性をうまく引き出し、好評を得た。後半は、妹ひとりひとりの「日記」のような、モノローグのようなシークエンス。その切ない恋心に思わずキュン。もういちどピュアな「想う心」を取り戻せるような……そんな物語だ。



●「シスター・プリンセス　Re Pure」
12の心が奏でる12の音色

12人の妹たちが綴る、それぞれの切ない恋模様。
美しい映像で語られるひたむきな想いに、
妹ファンでなくとも、心動かされたはず。
そんな『シスター・プリンセス　Re Pure』が
早くもDVDにて登場。当然チェック！だよね。

CHECK it!



DVD INFORMATION

2003.2.26 In Store!

「シスター・プリンセス　Re Pure」

- キングレコード
- 2,800円
- 2巻3月26日、3巻4月23日、4巻5月21日発売（各巻6,500円）

CD INFORMATION

Now In Store!

「シスター・プリンセス　Re Pure」

- サウンド・オブ・ストーリーズパート
- キングレコード
- 1,886円

© 天広直人・公野櫻子・メディアワークス／プリピュア製作委員会

●「HAND MAID マイ」

夢をかなえるためのお手伝い

原作・シリーズ構成●六月十三インタビュー

人気アニメ『HAND MAID』シリーズの最新作が、いよいよ発売される。原作・シリーズ構成の六月氏が語る、『HAND MAID マイ』の見どころとは――。

ANIME INFORMATION

2003.2.18 In Store!

「HAND MAID マイ」1号

- DVD/VIDEO
- DVD 6,090円(税込)
- VHS 8,190円(税込)
- 第2号4月18日発売予定
- 第3号6月18日発売予定
- http://www.wonderfarm.co.jp/handmaid/

PROFILE

●六月十三
Mutsuki13

1959年6月13日生まれ。大阪十三出身。営業、企画、脚本、作詞、司会、プロデュースなど、幅広く活躍している。代表作は『センチメンタルジャーニー』『天使のしっぽ』など。最新作は『天使のしっぽ Chu!』『ワンダバスタイル』。「いままでの仕事を振り返ると、15年以上も"美少女モノ"や"ギャルゲー"に携わってきたこともあり、これからも精進してあと35年間は続けて"美少女モノ"で人間国宝になってみたいっす(笑)」。

夢をもつ主人公とメイドロボット

――本作は、シリーズ2作目ですが、『HAND MAID』シリーズの成り立ちを教えてください。

六月：もともと夢をもった主人公を手助けするという、メイドものをやりたいなと考えてたんです。それで前作の『HAND MAID メイ』では、意志の通うロボットを作りたい青年が主人公で、それを手助けするのがメイだったんですが、今回は、映画を作りたい人間を主人公にしました。劇中劇になるところもおもしろいし、僕はそもそも映画を作りたくてこの業界に入ったんで、本作のような主人公だと、とても作りやすいん

ですよ。実は、映画を作るときにいちばん困るのは、機材をそろえても役者がいないことなんですね。じゃあ、役者にもなれるカメラがいてもいいんじゃないかなということで、今回、サイバードールにはカメラで映像を撮影できるという「AV機能」をつけました。

キャラの特性を生かすマルチアングル

――今回登場するサイバードールなんですが、それぞれどんなキャラクターなんでしょうか。

六月：まずマイですが、これは男性から見た母性のキャラクターですね。映像編集ができる機能があるのはマイだけなんです。ほかの2体の映像を編集できるという意味で、3体の中ではいちばんお姉さんです。アイは高機能なんです。ですから、カメラでいえば動きの激しいスポーツなどを撮るようなイメージですね。3体の中ではいちばんボーイッシュで活発で、おてんばな女の子ですかね。ミイは、ちっちゃい妹。ロリータ系です。ちっちゃい子だから、更衣室とか脱衣所に入っていけるんですけど、そんなものは見せちゃいけないので、そういうところでは、映像に必ずモザイクがかかります（笑）。こういうふうに、カメラとしての機能とキャラクターの特色をうまく合わせるようにしています。

――本作のDVD版は、マルチアングルだとお聞きしてますが。

六月：AVのDVDをよく見るので、あ、これ便利だなあと思って（笑）。自分の好きな角度から映像を見られるんで、こういうのをアニメでできないかなあと思ってたんです。今回はDVDとVHSで発売されるんですが、じゃあこのDVDのほうは、その特性を生かそうっていうことになりました。1号でのお話なんですが、主人公はアダルトビデオの会社に勤めていまして、そこで上司がエッチシーンを撮り忘れたんですね。女優がいないので、この3体を使ったいろいろなシーンを作ろうということになって、マイとアヤというキャラが2体でからむんです。そのエッチシーンは、マイから見れば目前に迫ってくるので、アヤがバーッて服を脱ぐシーンなんかは全部見られるんですが、ほかの2体の視点からは、全然違う映像になるんです。キャラクターがカメラなので、単なるアングルチェンジではなく、たいへんおもしろいものになりました。

――最後に、この作品のどんなところを見てほしいですか？

六月：まずお客さんには、3話全部見ていただきたいんです。レンタルビデオ屋さんで借りてでもいいです（笑）。1話完結のお話なんですが、3話見ることで3倍じゃなくて、それこそ10倍にも20倍にも楽しめる作りにしてますので。また、映画のパロディを散りばめていますし、映画を作る技法をストーリーにしているので、映画ファンにも楽しめると思いますよ。

© 2002　ワンダーファーム／ハンドメイドマイ製作委員会

●「明日のナージャ」

花とロマンスの旅がはじまる!

漫画家●あゆみゆいインタビュー

からくり自動車に乗りこんで、旅芸人一座と旅をする。1900年のイギリスから始まるナージャの旅はちょっとノスタルジックでたっぷりロマンチック!新番組のコミック版を担当するあゆみゆい氏に、新しいヒロイン、ナージャを語ってもらった。

4年間、日曜日の朝の顔だった『おジャ魔女どれみ』シリーズが1月で終了。『明日のナージャ』が2月2日から放映される。ある事件をきっかけに旅芸人一座に加わった少女ナージャが、お母さんを捜して旅をする。旅先で起こる事件や出会いに、ナージャといっしょにドキドキワクワク。期待大の物語だ。

その『明日のナージャ』を、あゆみゆい氏がコミック化。「なかよし」にて連載が始まる。執筆さなかのあゆみ氏にナージャについて語ってもらった。

100年前のヨーロッパへ

――『明日のナージャ』は1900年のヨーロッパが舞台ですが、時代ものは好きですか?

あゆみ:子どものころはそういう話を読んで、地名を覚えたりしましたね。『キャディ・キャンディ』とか『フォスティーヌ』とか。

――時代ものを描くというのはいかがですか?

あゆみ:今ないですもんね、そういうお話。私自身は時代ものも、読者にとってある意味ファンタジーととらえてますので、描くことにそんなに違和感を感じてません。魔法は使いませんが、異世界に行くようなファンタジーもあるじゃないですか。そういうジャンルと思えばそうなのかなと。

ナージャとシルヴィーと団長

――コミックを描かれる手順は?

あゆみ:脚本と基本的な設定をもらって、脚本を元に、自分で全部マンガ用に話を作りなおしてます。週に1回と月に1回では、アニメから離れるばかりでどうしようかという感じです。特に最初の何話かはどんどん新しいキャラが出てくるので、それを描いておかないことには、はしょれもしないというか。主人公以外のキャラにもいろんな設定があるけど、フォローしきれるかは微妙かもです。あと、少女マンガは恋愛を意識しなきゃいけないところがあるので、それが中心かなって気はしますね。

――ナージャはどんな女の子ですか?

あゆみ:元気な子。でもバカ元気ではない、ふつうの女の子です。孤児院では年長だから面倒見がよくてしっかりしてますね。意志はきちんともっていて、ものごとを悪いほうには考えない子かな。旅立ってからは、ナージャにとってすべてが新しいことじゃないですか。それに対して彼女がどうするのか、興味があります。

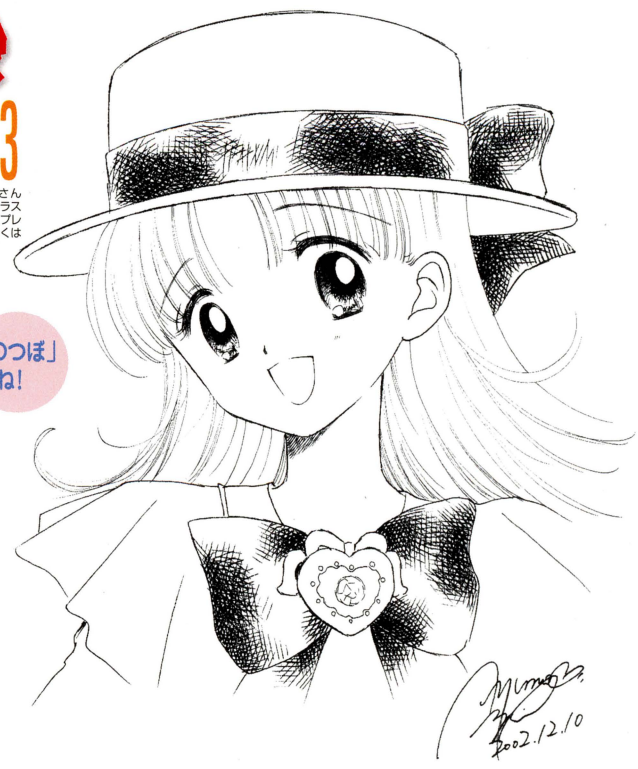
――ほかの気になるキャラは?

あゆみ:シルヴィーと団長ですね。シルヴィーはおいしいキャラだと思います。髪の毛アップにしたお姉さんキャラ、好きです(笑)。団長は今まで描く機会がなかったキャラなので楽しいです。私、筋肉フェチでもあるかも(笑)。今までも、主人公の相手の男の子をがっしり系で描きたいと思うこともあったんです。でも、少女マンガなのでセーブしてたんですよね。団長で描けるのがうれしいです。下手なりに……。

――「PALETTA」読者にメッセージを。

あゆみ:けっこう原作つきを描いてきましたが、これまではマンガしか表に出なかったんです。今回は同じ脚本を元にしたアニメが同時に放映されるので、おもしろいのではと思います。補完しあえればいいし。別々に楽しめれば、それはそれでいいかなと。動きの激しい話はコミックではカットせざるをえませんから、それはアニメにおまかせ。コミックでは、アニメと同じことをやる必要はないと思っています。コミックならではのお話を描きたいですね。ぜひ読んでください。アニメと比べてもらってもいいので(笑)。

P.73 PRESENT FOR YOU
あゆみゆいさん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。



「あゆみゆいの萌えのつぼ」84ページも見てね!

CMOIC INFORMATION

2003.2.3 Start!

「明日のナージャ」
●月刊「なかよし」3月号(講談社刊)より連載開始

ANIME INFORMATION

2003.2.2 On Air!

「明日のナージャ」
●毎週日曜8:30～
●ABC・テレビ朝日系列

©あゆみゆい/講談社 ©ABC・東映アニメーション

PROFILE

●あゆみゆい
Yui Ayumi

2月3日生まれの水瓶座。東京都出身。血液型A型。「なかよし」を中心に活動中の少女漫画家。1987年、『ひまわりイリュージョン』でデビュー。代表作は『チム・チム・チェリー』『ようこそ!微笑寮へ』『デリシャス!』『ぜんまいじかけのティナ』など。

「2月3日発売の「なかよし3月号」で『明日のナージャ』連載開始です。読んでくださいね!」。

http://www5e.biglobe.ne.jp/~room-a/

Tomorrow's Lady

FLOWERY TROUPER

ILLUSTRATED BY YUI AYUMI

●「ナルミさん愛してる」

記号ではない絵の魅力

漫画家●山川直人インタビュー

ていねいに重ね合わされる描線、一点一点配置される色彩……。コミック、イラストに独自の境地を切り開く山川直人氏にこれまでの足跡と、これからの挑戦についてうかがった。

COMIC INFORMATION

In Store Now!

「ナルミさん愛してる」
●少年画報社　YCコミックス
●857円

PROFILE

●山川直人
Naoto Yamakawa

漫画家。1962年9月24日。大阪府生まれ。血液型A型。
10代のころからカット・イラストの仕事を手掛け、『シリーズ 間借人』(「ヤングチャンピオン」秋田書店)でデビュー。主な作品に『あかい他人』(秋田書店刊)『シアワセ行進曲』(自費出版)がある。最新作は『ナルミさん愛してる』(少年画報社刊)。
「数年前からイラストレーターの友人たちと画廊を借りてグループ展をやっています。コミケなどの同人誌即売会にも参加しているので、よろしかったらお立ち寄りください」
http://www5a.biglobe.ne.jp/~naoto-y/

独特のタッチが生まれたところ

――『ナルミさん愛してる』のタッチは独特なものですが、絵を描きはじめたころに誰かの影響を受けたということはありますか？

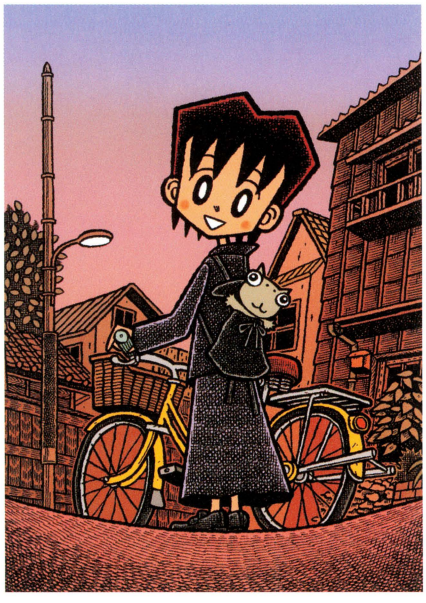
山川：小学校高学年のころは和田誠さんの絵が好きで、星新一さんの小説の装丁イラストをしょっちゅうマネしてました。それから中学の終わりくらいに永島慎二さんのマンガに出会って、すごいびっくりしたんです。当時の中学生が思うマンガとはぜんぜん違うものだったんですね。それから永島さんの本を何冊か買っていくうちに初出が「ガロ」とあるのに気がついて、「ガロ」を本屋さんで探して読んでみたら、またびっくりするマンガがいっぱい載っていて。それで自分でもマンガを描くようになったんです。今思えば愚かなことなんですが、「少年誌のマンガは描けないけど、ガロのマンガなら俺だって描ける」というような思いがあったんですね。その後いろいろ影響を受けて、20代半ばくらいから今のタッチのもとになるようなものになりました。

――一見ベタに見えるところもカケ網でつぶしていらっしゃって驚いたのですが。

山川：ほんとうはベタを使うようにしたいと思っているんですけど、シーンによってつじつまが合わないことがあるんです。うしろが暗いときにベタにすると沈んでしまうとか。でもカケ網だったら加減を見ながら調整できるんです。「もうひとカケ、全体にかけよう」とか。

――とても時間がかかる行程ですよね。

山川：「腱鞘炎になりそうだね」って言われるわりに、ずーっとなんともなかったんですけど、去年、はじめてなりました(笑)。



記号に頼らないイラストをめざして

――一枚絵のイラストは、マンガのように世界観やイメージをふくらませて描くのですか？

山川：今、そのへんが悩みどころなんです。よく「お話のある絵」と言いますけど、一枚絵を描いているうちに「物語」をもちこむのはいけないんじゃないかと思うようになったんです。たとえば人物が正面を向いて立っている絵を描いたとして、物語のきっかけはなにもなくても、佇まいがいいとか精神性が高いとか、描き手の日ごろの行いが出ているとか、そういうものもあるんじゃないか、と。

――むずかしそうですね。

山川：むずかしいんですけどね。最近よくいう「萌え要素」っていうのも、「これとこれを押さえれば」っていうのが、かなりわかるじゃないですか。それを使わずに同じような魅力を出したいと思わないと、絵が似通ったものになってしまう。

――それが、今苦心されていることですか？

山川：いえ、最近気がついて、これからなんです。たぶん私なんかが話すレベルの話じゃないんですけど、何百年も前の女性の肖像画が今も魅力的だったりするのは、記号に頼ってない魅力があるからじゃないかと思うんです。流行のオシャレなものほど、時間がたつと陳腐になってしまうじゃないですか。だから、賞味期限の長いものを描きたかったら、記号に頼らないほうがいいと思う。でも本質的なものと一時的なものって、同時代に生きてると見分けがつかないですよね。ずっと前、『宇宙戦艦ヤマト』のパロディとかが出はじめのころも、アニメ絵がはやりだしたころも、一過性のものだと思ってたんですけど、一過性だったのは自分のほうだった(笑)。でも、流行のものって、全部とはいいませんけど魅力がありますよね。

――そういう流行に惑わされたくない気持ちと紛れてしまいたい気持ちが、相半ばすることはありませんか？

山川：私なんかは、もう紛れて埋没してしまっているんですけど(笑)。

――逆説的かもしれませんが「本質的な記号」がわかったら、強いですね。

山川：正しいものはわからないけど、違うものはなんとなくわかるような気がするので、それを注意深く避けようとは思っています。

――ぜひこのタッチで、がんばってください。

山川：これしかできないですから(笑)。

「フランシーヌ」1999年　紙にアクリル

「コンサートの夜」1999年　紙にアクリル

REAL LIFE

『リアルライフ』阿野亜美
「ふだんはつけないリボンをつけてみました。つけたらかわいくなるかと(笑)。厚着なので、脚のあたりの肌が映えたかなと思います。小説は夏前の物語ですが、冬服のシルエットが好きなので、冬のイメージで描きました。がんばって描きましたので、見てください」

●「リアルライフ～この時代に生きることを～」
その空気まで写真のようにキャッチする!

イラストレーター●浅井あきひろインタビュー

NOVEL INFORMATION

2003.1.24 In Store!

「リアルライフ～この時代に生きることを～」
- ●坂本和也著
- ●ファミ通文庫(エンターブレイン刊)
- ●640円

PROFILE

●浅井あきひろ
Akihiro Asai

1981年2月23日生まれ。岩手県出身。イラストレーター。第4回エンターブレインえんため大賞イラスト部門佳作入賞。宮城県仙台市在住。日常の風景を写真スナップ的に描くのが好きで、背景をきっちり描きこんでいく絵が多い。

NEW COMER ■

8月に行われた第4回えんため大賞に佳作入賞した浅井あきひろ氏が、小説部門優秀賞受賞者、坂本和也氏のデビュー作『リアルライフ』(ファミ通文庫刊)で挿し絵デビューする。期待の新人イラストレーターにいちはやく接近。その新しい感覚に迫ってみた!

――今回のイラストは『リアルライフ』に登場する阿野亜美ですが、特に女の子を描くときに注意しているところは?

浅井:ほんとうのところ、あまりかわいくなくてもいいかなと思っています。それより背景と人物をひっくるめた雰囲気をだいじにしたいです。

――小説の挿し絵は『リアルライフ』が初めて?

浅井:初めてです。主人公たちがどこにでもいそうなふつうの高校生なので、コスチュームもこりすぎずに、現実にいそうという感じを出せればと思って描きました。

――文章からキャラを造形するのにご苦労は?

浅井:文章内にある程度まで容姿が書いてあったので、想像はしやすかったです。キャラの雰囲気を坂本さんのイメージに近づけられればいいなと思っていました。ただ、文章に書いてあるキャラと自分の想像したキャラが食い違うところは、どっちを優先したらいいか悩みました。どこまで自分のイメージでいったらいいのか、その加減がむずかしかったです。このシーンだとこういう舞台のほうが雰囲気あっていいかなって思ったり。自分の作品だと勝手にシーンを変えて、背景も違うものにできますが、挿し絵ではできませんから悩みどころでした。

――イラストレーターとして、小説の挿し絵には興味ありましたか?

浅井:実は、小説の挿し絵を描くことがかなり高い位置の目標だったんです。イラストというと小説の挿し絵がまず最初に思い浮かぶので、それを目標にがんばろうと。そうしたら最初にかなっちゃって、いいのかなと(笑)。想像したより意外と楽というのを期待したんですが、実際にやってみると倍くらいたいへんでびっくりしました。もうひとつ、ゲームのパッケージを描くという目標もあるのですが、これもきっとたいへんでしょうね。

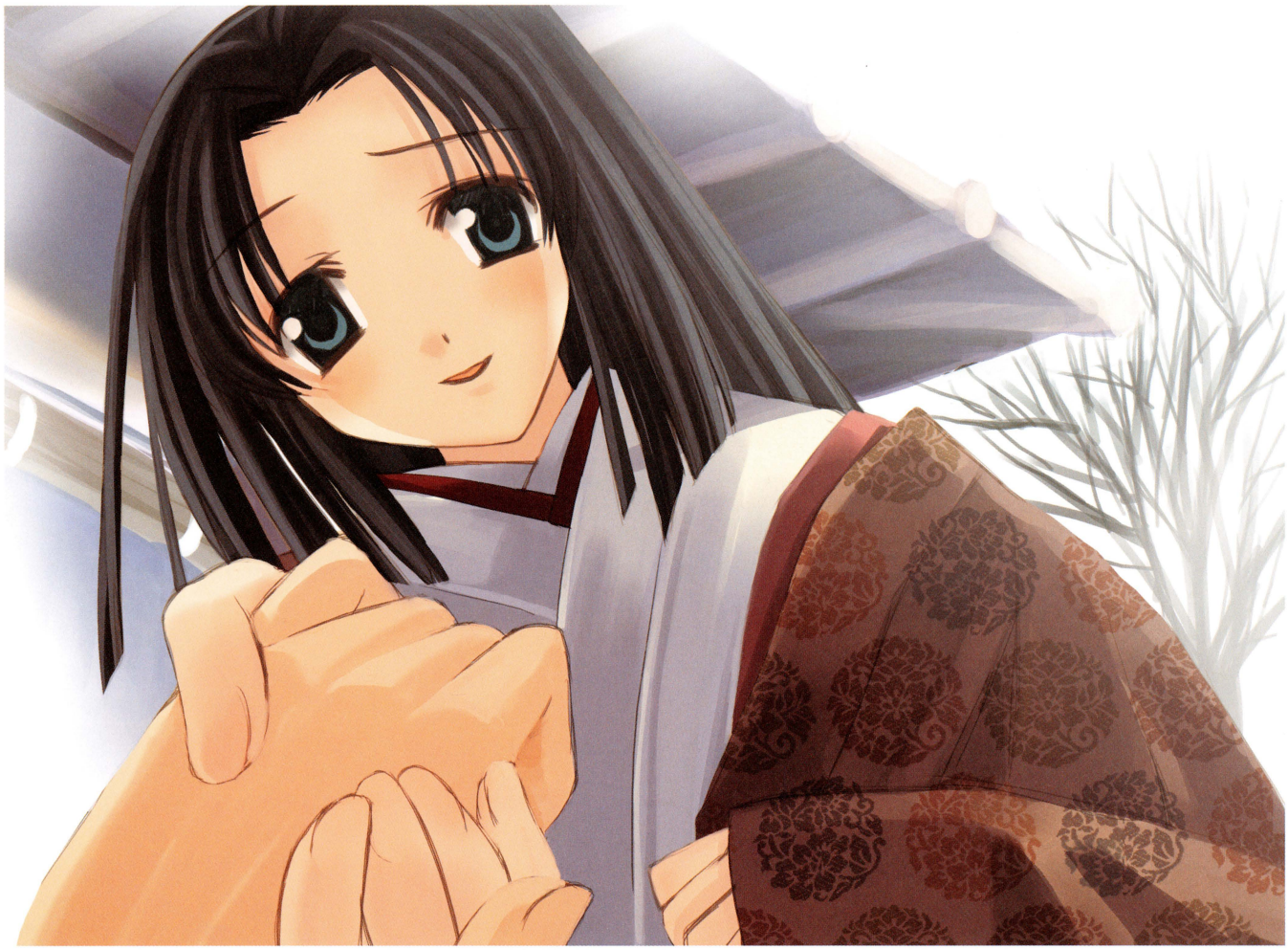
――影響されたものはありますか?

浅井:そんなにイラストや絵を見ないんです。アニメやマンガもほとんど見ません。これから勉強していかないと。でもやっぱりどこか影響は受けていると思います。絵とか見て「あ、この雰囲気出したいな」と思うこともありますし。亜美のイラストも、こういうアニメ風の絵になるということは、どこかに真似があるのだろうと。自分だけの引き出しでは、こういうタッチにはならないと思います。

――これからどんなイラストを描いていきたいですか?

浅井:今まで自分の作品でも、例えば電車の中の光景のような、現代のワンシーンみたいなものを描いてきたのですが。これからは雰囲気の違うものも描いてみたいなと思っています。

PlayStation 2
人はなぜ、
人を好きになるのでしょうか？
ファナティック
fanatic
PlayStation 2 / Windows
2003 on Sale!
Scenario：小林且典 Illust & Characterdesign：成瀬ちさと
プリンセスソフト 発売元：株式会社オークス,株式会社ゼロシステム
〒101-0021東京都千代田区外神田4-8-5 クレイン末広ビル6F
ユーザーサポート：TEL.03-5209-6894（月～金曜日14:00～19:00、祝日・休日除く）
http://www.oaks-soft.co.jp/princess-soft/
"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
Princess Soft
OAKS CORPORATION
Promoted by OAKS



A girl WITH WORLD WARDROBE

●成瀬ちさと
Chisato Naruse

成瀬ちさとが民族衣装とともに世界各国の女の子を描き下ろす！

No.6　お正月は和の気分で

●成瀬ちさとのA GIRL

寒い日が続いていますね〜。いかがお過ごしでしょうか？

毎回あちこちの民族衣装を取り上げてご紹介する当コーナーですが、新年ということで今回は日本です。着物というと江戸時代あたりのスッキリとした和服よりも、平安〜鎌倉あたりの貴族の女性の正装のような、ごてっとした形のほうが個人的にツボです。

そんな中で、赤い袴をつけて十二単とまでいかなくとも豪華な袿（うちぎ）を身にまとう平安時代の準正装姿とどっちにしようか迷いつつ、今回は鎌倉時代あたりの貴族の女性の正装の小袖姿です。この時代になると袴などが省略され、小袖姿の上に直接袿を羽織ったりすることもあったそうな。

某大河ドラマのイメージのせいでしょうか、戦国時代のどことなく凛とした印象の女性が、かなり好き。

PROFILE
●成瀬ちさと
Chisato Naruse
イラストレーター、キャラクターデザイナー。代表作は『夢のつばさ』『マーメイドの季節』など。現在は『F〜ファナティック〜』や『まじかるトワラー・エンジェルラビィ☆傑作選』で大忙し。趣味は散歩。
ホームページ「Karmic Relations！」は、
http://tanpopo.on.arena.ne.jp/

こちら風花学園小等部

No.6 だってママに似たんだもん……

4年2組 ● 出席番号8番 ● 森嶋ちひろ

ハーブの香り漂う海沿いの町、風花町。その高台にある風花学園小等部に通う
ちょっと気になる女の子。こんなコってあなたのクラスにもいませんでしたか？

●近永早苗 *Sanae Chikanaga*

PROFILE

7月9日生まれ。蟹座のA型。アニメーターを経てキャラクターデザイナー、イラストレーターに。代表作『アイドル天使 ようこそようこ』『リトルラバーズ シーソーゲーム』。カエルとシブい脇役、そして『スタートレック』が大好き。

リコーダーって苦手。テスト、イヤだなあ。だいたいお裁縫とか工作とか、手でちまちまするこって得意じゃないんだよね。指の上でバランスとるとかっていうのなら、いくらでもできるのに。学校じゃなくてサーカスなら、このバランス感覚でぜったいにスターになる自信があるんだけど。そういうテストだったらいいのに……。

あー、こういうこと考えながら練習してるから、うまくいかないのかも。ママにも、いつも「落ち着きなさい」「集中しなさい」って怒られちゃう。でもママなんか、もっと落ち着きがないんだよ。車とか運転すると、すっごく怖いもん。ママの運転する車に乗ると、たいていの人は泣き出しちゃうんだから。ほんとはパパが運転してくれるといいんだけど、パパは毎日仕事でバスを運転してるから、小さな車は怖いんだって。

でもバスの運転手さんって楽しそう。いつもパパが仕事中のできごとを話してくれるんだけど、いろんなおもしろいことがあるみたい。そういえばこの前、「おまえの同級生がバスの中で大きな声で歌ってたゾ」って言ってたけど、きっと明日美ちゃんのことだよね。よく教室でも歌ってるもん。フィギュアスケートの「イメージトレーニング」なんだって。リコーダーも、ああいう練習でうまくなれればいいのに……。

まあでも、テストさえ終わっちゃえばリコーダーやらなくていいし。そうだ、こんどの日曜日は、いつもみたいに辻居ベーカリーにパン買いにいこうっと。うちではパンはここって決まってるんだよね。食べ物好きのママとあたしが「世界一！」って思ってるんだから、ほんとにおいしいんだよ。それで、帰りには公園の中をぐるぐる。ジャングルジムに登ったり、ゆらゆら揺れる丸太のハシゴを渡ったり。疲れたらベンチでひと休みして、公園のネコたちにパンをおすそわけ。

あー、考えただけでワクワクしちゃう。それを楽しみに、練習、がんばろうっと。

PROFILE!

CHIHIRO MORISHIMA

- ●名前　森嶋ちひろ
- ●身長　139cm
- ●体重　35kg
- ●父　40歳。路線バスの運転手。下戸で超甘党。
- ●母　34歳。酒豪でグルメ。物産展に目がない。
- ●兄　11歳。漫画家志望。
- ●弟　5歳。まだ甘えん坊。
- ●好き　食べ物ぜんぶ。高いところ。公園で遊ぶこと。
- ●苦手　裁縫など細かい手仕事。

BACK STAGE EXPRESS

●飯塚武史
Takeshi Iizuka

『サモンナイト』シリーズのキャラクターデザイナー・飯塚武史氏が、サモナイキャラの日常の一場面を描き下ろす

No.9 忍者とマフラー

サモンナイト●制作現場から

PROFILE
福岡県在住。『サモンナイト』シリーズイラストレーター&キャラクターデザイナー。「ここのところ『サモンナイト3』と画集作業でごたごたしております」。

GAME INFORMATION
In Store Now!
「サモンナイト2」
●プレイステーション
●バンプレスト
●5,800円
●ファンタジックシミュレーションRPG
●1人プレイ
●公式ホームページ
http://www.summonnight.net
ⓒFLIGHT-PLAN ⓒBANPRESTO 2001
キャラクターデザイン 飯塚武史
シナリオ 都月狩

こんにちは飯塚です。

『サモンナイト3』のほうもごりごり描いてますが、もう『2』と絵違う……。そんなわけで今アカネなんか描くと、こんな感じになります……。似ません。今回は忍者大作戦、シルターンのふたりです。ミミとしっぽを隠そうと、変化の忍法をシオンさんに習いにきたハサハ、留守だったシオンさんに代わってアカネが……。久しぶりにアカネとか描きましたが、アカネは今見てもけっこう好きなデザインでして、なんとなくちょっとデフォルメきかして全身描いてみました。う〜ん　楽しい。伸縮自在の長いマフラーとあの髪形さえしていれば(笑)忍者だろうとか考えて思い切ってジャージ柄にしてるところとか、今の僕にはない思考です。忍者なのにオレンジ色ですしね。

長マフラーといえば『3』の男主人公も長いマフラーしてます。好きみたいです、マフラー。マフラーあると絵にしやすいってのが理由ですが……。

『3』のほうも今がんばって描いておりますのでご期待ください。

マンガのほうはあまり気にしないでください、お遊びですので……。

ILLUSTRATED BY TAKESHI IIZUKA

ストリートファイターⅡ
ゲーム界最強のヒロイン　春麗

今では地味な
「スピニングバードキック」。
当時はビックラこいたもんです！
なんじゃこりゃぁああ!!
思わずゲーセンで叫びましたとさ(笑)。

何も語らずして皆納得する
ゲームヒロインといえば春麗だろう…。
息づかいまで感じるドット、
はちきれんばかりの
太モモもまたよし！　最高!!

16bit

SHE REMINDS ME OF THE OLD HAPPY DAYS.

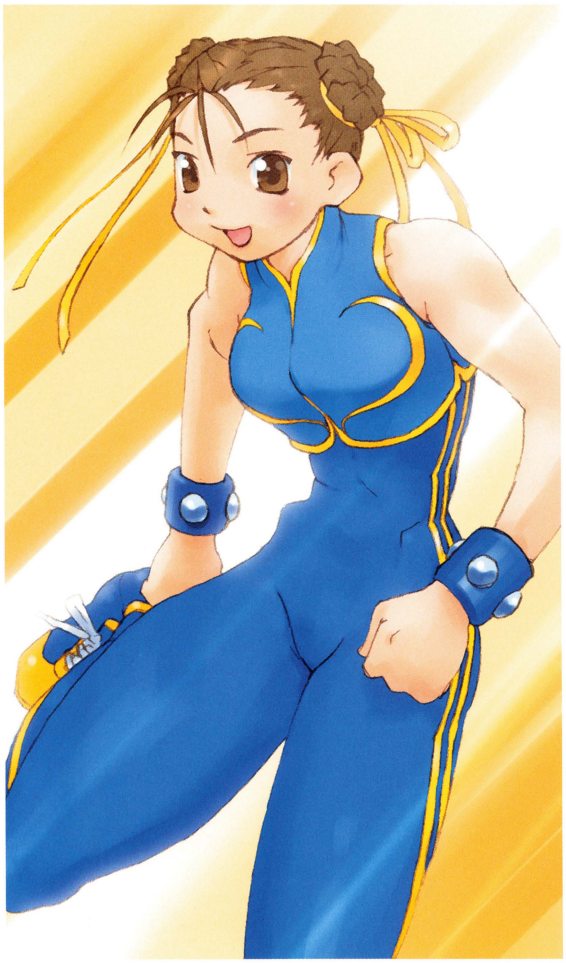
ノスタルジック連載
16ビットのヒロインたち
vol.6

ストリートファイターⅡ 永遠の格闘少女・春麗

ここに登場するヒロインたちは
忘れられない、思い出深い
ゲームのヒロインたち。
そんな愛すべきオールドゲームの
ヒロインたちへ捧ぐ…。

近藤敏信

PROFILE
9/14生まれのA型。ゲーム制作集団（有）スタジオ最前線の代表にしてキャラクターデザイナー、イラストレーター、ゲームデザイナー。代表作は「海腹川背」「どきどきボヤッチオ」「機動戦艦ナデシコ・ルリルリ麻雀」「シャーマンキングカードゲーム超・占事略決」など。



ハマリまくって、基板買っちゃいました

今回はついに、カプコン不朽の名作『ストリートファイターⅡ』より、春麗です。ゲーム好きなら知らない人はいないでしょう。何を隠そう自分も『ストⅡ』にはサルのようにはまり、基板まで購入したバカでした(笑)。基板まで買ったゲームは、あとにも先にも『ストⅡ』だけです（正確には『ストⅡダッシュ』を買いました)。後にビンボー生活が待っているとも知らず、ついでにテレビまでデカイのを新調し、貯金はゼロ（苦笑)。ビンボー暮らしの最中、テレビこそ「どうしてくれよう……」と思いはしたものの、『ストⅡ』の基板を買ったことは微塵も後悔はしなかったものです。

思えば、ほんとうにあのころはサルでした。週末のたびに36時間ぶっ続けで自宅の基板で友人たちと対戦したあと、ヘロヘロになりながら街のゲーセンにくり出して、ブイブイいわせていたものです。そんな、人生を狂わされてしまった『ストⅡ』の中で、可憐に舞うヒロインが春麗でした。ムチムチの太モモは、最初は「何じゃコリャ？」。でも気がつけばすっかりとりこ。足の細い春麗なんて想像すらできません。なんでもポイポイ空中で投げ捨てるさまは、まさにプリティ……。エドモンド本田の中パンチ投げでふんがふんが抱きしめたくなるのも男心というものでしょう。

後にさまざまな格闘ヒロインが誕生しますが、やっぱり春麗は特別です。どんどん格闘ゲームがデフォルメされてマンガチックになっていく中で、どこかリアリティを残した素朴さが、彼女を永遠に輝かせているのかもしれません。

いやあ……ホントよかったなぁ……春麗は!!

作品解説

●ストリートファイターⅡ

すべての対戦格闘ゲームの原点といえるアーケードゲーム。1991年に発売され、ゲームセンターの風景を変えた伝説的な作品である。8人のプレイヤーキャラ、「ガード」という概念の導入、「プレイヤーVSプレイヤー」という新たなプレイスタイルの提示など、当時としては画期的なシステムに多くのゲーマーが熱狂した。誕生15周年となる今年は、新たな盛り上がりが期待される。

©1987 CAPCOM

27歳なのに、なぜか
35本のバラ(!?)

No Surprises

桑島法子
Houko Kuwashima

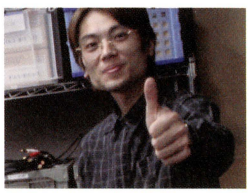
アニメにゲームに●育ち盛り伸び盛りの法子が贈る●いつもの私ほんとの私

No.20　幸福な一日

インターネットでクラブdbが復活してから早1か月以上♥（今年もあっという間だった気がしますね）。そんなワケで、去る12月12日（私の27歳の誕生日）に緊急生放送というものをしてみました！　実はdbの5年以上の歴史の中で、生放送はこれが初めて。聞いてくれた方、どうだったでしょうか？　新鮮だったですかネ？おかげさまでアクセス数が1200以上。聞けない人もいるくらいの盛況ぶりでした。現場の感じはというと、生なのに、妙に生っぽくない（!?）不思議なムード。会議室のような部屋で、おなじみのコナミの面々がケーキとワイングラスを手にじーっと私を見ていて……。いつものブースみたいに仕切りがないのです。去年の誕生日は、アルバムの発売日でラジオ・音楽関係の皆さまに祝福されてとてもHAPPYでしたが、今年もたくさんのスタッフに祝ってもらえて、リスナーのみんなからも生メールでおめでとうの嵐。つくづくこの仕事をやってよかったと思いました（笑）。この場を借りて、みんな、どうもありがとうネ。

27歳の抱負は……むりをしないコト。一生懸命やるけど、むりはしない。どうにもならないことでカリカリしない。のんびりした〜い（笑）。あ、あと、新年一発目ということで、最後になりましたが、明けましておめでとう！　よい年にしようね。今年も「No Surprises」をヨロシク♥

マフィア!?　いえいえ名物構成作家神山センセイ



われらが古谷ディレクター！

マドンナ芳井、お久しぶりの小倉パパ

INFORMATION

劇場版お正月映画、犬夜叉「鏡の中の夢幻城」絶賛上映中！！　見てね。
dbが聞けるコナミミュージックのホームページアドレス
http://www.konami.co.jp/kme

最近のワタクシ☆

これがケーキだっっ！

スタジオに置いてありました

残ったケーキをほおばる修行僧のたぐっちゃん

謹賀新年! 2003年もMAGICAL CUTEで決まりっ!! enterbrain

SNOW スノー

Studio MebiuS

first snow of the season

降る雪はただ白く、真実だけを埋め尽くしていく

©2003 Studio Mebius Co.,Ltd. All right reserved.

- オープニングデモ、ゲーム音楽、壁紙、スクリーンセーバーなどを収録したスペシャルCD-ROMつき!!
- いままで公開された『SNOW』情報を完全収録!! キャラクター&ストーリー紹介など、読み応えもバツグン!!
- この本で『SNOW』情報をおさらいして、発売日に備えよう!!

ソフト発売(1/31)に先がけ!!

1月24日発売!

■定価:950円(税別) ■版形:A4判 ■編集:PCエンタテイメント書籍編集部

Rune 初恋 ビジュアルファンブック

©RUNE

あのときの想いを、もう一度——

- 全CGとともに甘くて切ない想い出が甦るグラビア
- スキのない完全攻略で、あなたの初恋を必ず実らせます
- 初恋のはじまりを見ることができる設定資料は、ファン必見
- ほろ苦い開発の想い出が明かされるスタッフインタビュー
- 美木ぽん大活躍! 猫舌あち氏書き下ろしサイドストーリー
- そのほかにも、楽譜などのさまざまな企画を掲載!

1月31日発売予定!

■定価:2000円(税別) ■版形:A4判 ■編集:PCエンタテイメント書籍編集部

想い出にかわる君 ビジュアルファンブック

SOR project KID Kindle Imagine Develop ©KID

胸の奥にある、大切な想い出を……!!

- 全イベントCGで綴る美麗グラビア!
- 全エンディングまでばっちり道案内する攻略!
- 激レアな設定資料掲載のミニ原画集!
- 秘話満載のスタッフインタビュー!
- そのほかにも、『想君』ファン必見の企画を掲載!

この描き下ろしカバーが目印!!

2月上旬発売予定

■予価:2000円(税別) ■版形:A4判 ■編集:PCエンタテイメント書籍編集部

Hello, world ハロー・ワールド ビジュアルファンブック

Nitro+

君は、僕がロボットでもいいのか

- 美麗なグラビアで壮大なストーリーを解説!!
- お宝資料満載の原画・設定資料集も収録!!
- 巻末付録は、「ハロワ」ビジュアル用語集!!
- ヒロイン別攻略チャートも、バッチリ掲載!!
- カバー&ポスターは、もちろん描き下ろし!!

2月下旬発売予定

©Nitroplus 2002

■予価:2200円(税別) ■版形:A4判 ■編集:PCエンタテイメント書籍編集部

奇数月30日はマジキューの日!!

- カバーは、プレイムの水無月徹氏の新作『リアライズ』描き下ろし!!
- B3ポスターは、天広直人氏の『World's end』と鈴平ひろ氏のオリジナルピンアップ!!
- マジキューお助け隊長"たまちゃん"が、特典の『妖精伝承』スペシャルカードで登場!!
- 篤見唯子氏の描く"たまちゃん"イラスト&マンガもある!!

©2003 ENTERBRAIN,INC.

マジキュー・プレミアム MC Magi-Cu PREMIUM

JANUARY 2003

1月30日発売!

■定価:980円(税別) ■版形:B5判 ■編集:PCエンタテイメント書籍編集部

MAGICAL CUTE ビジュアルファンブックシリーズ

好評発売中!!

- **水月** ビジュアルファンブック ■定価:2100円(本体:2000円) ■編集:PCエンタテイメント書籍編集部
- **あいかぎ** ~ひだまりと彼女の部屋着~ ビジュアルファンブック ■定価:2100円(本体:2000円) ■編集:PCエンタテイメント書籍編集部
- **超昂天使エスカレイヤー** ビジュアルファンブック ■定価:2100円(本体:2000円) ■編集:PCエンタテイメント書籍編集部
- **それは舞い散る桜のように** ビジュアルファンブック ■定価:2100円(本体:2000円) ■編集:PCエンタテイメント書籍編集部
- **H~いつかたどりつけた場所~** ビジュアルファンブック ■定価:2100円(本体:2000円) ■編集:PCエンタテイメント書籍編集部

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
電話03-5433-7850(営業局)
発行・発売 株式会社エンターブレイン

売り切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
通信販売のお問い合わせ先 アスキーストア
電話 03-3499-9300/FAX 03-3499-3990 E-mail:cs@ascii-store.com http://www.enterbrain.co.jp/

●宮城県　橙花
とっても元気そうな小麦ちゃん。こんな看護婦さんがいたらうれしいね。

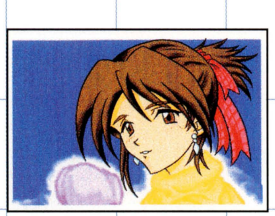
●千葉県　鳩戸奎
今号の安倍さんのインタビュー記事はいかがでしたか。感想をぜひ聞かせてください。

●愛媛県　松本京子
11人の女の子の中に「女ビエリ」がいるとのこと。それにしても背景まできちんと描きこんであって感動です。

Welcome to the party of PALETTA FROM READERS

新たな年を迎えて心機一転、気合い十分の編集部。
そんなわけで今年もよろしくおつき合いくださいませ。
それではFROM READERSのスタートです。

●長崎県　ミコト
おふたりの今年の活躍に期待です。

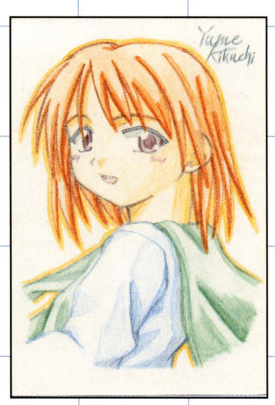


●福岡県　レモン色の雪
オリジナルキャラの美咲ちゃん。ふわふわのセーターとミトンが暖かそう。

●徳島県　アジュー
満塁ですね。タイムリーがほしいところ。

●東京都　ろとん
お役に立てて、光栄です……っていったい何の役に？

●福島県　百瀬えんじ
「りぜる愛で載せてくださいと」というコメントとともに、初投稿の百瀬さんです。



●東京都　栄福貴久
ユメの好奇心旺盛な性格が伝わってくるイラスト。放映中のアニメ版はチェックしてます？

●東京都　虹すけ
『ちょびっツ』が最近のお気に入りという虹すけさんのCGイラスト。ちぃの表情、雰囲気が出てますね。

●神奈川県　哲人
唇がチャーミングなちぃ。手描きの温かさがいいですね。

PALETTAは、みなさまからのイラスト&おたよりをお待ちしております。

1. イラスト投稿のお約束
100ミリ×148ミリの官製ハガキサイズ。
縦・横、カラー・モノクロ、どちらでもOK。
裏面に住所、お名前、電話番号、年齢と、キャラクター名、作品名（オリジナルキャラの場合は、なくても可）を明記。ペンネーム希望の方は、ペンネームも忘れずに。
2. おたより投稿のお約束
なるべく、読みやすい黒ペンやワープロで。
添付されているアンケートハガキのフリースペースで間に合わせてしまってもOK。というか、小ネタはそのほうが経済的。
住所、お名前、電話番号、年齢を明記。ペンネーム希望の方はペンネームも書いてね。

投稿のあて先
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン
PALETTA編集部
「読者ページ」係

読者の声 PALETTA CHAT

●秋号の表紙、とても気に入りました。こんなコスチュームのメイドさんがいたら最高だと思います。　（千葉県・高倉健さん）
☆同意見多数。でも、こんなメイドさんがいたら気が散ってなにもできない……。

●介錯さんのインタビューで『たると』第1話の金魚の下りは、アンケートハガキに「死んじゃうだろ」とかいうツッコミを書いた覚えがあるので、懐かしかった。こんな意図があるとはつゆ知らず……。
（東京都・せいたろうさん）
☆実は、心の中で同じツッコミを……。

●成瀬ちさとさんのコーナー、楽しみにしています。毎回いい感じのイラストで、大好きです。　（岐阜県・朱童華奈さん）
☆今号は『F』の記事でも成瀬さんの絵がいっぱい。楽しんでいただけましたか？

●先日、友だちが貸してくれたマンガ版『フルーツバスケット』をはじめて読みました。女性キャラもかわいかったけど、それ以上に男性キャラがかっこよくて感動。自分は男なのに、男性キャラが好きだということは……これって変なのですか？
（神奈川県・加藤高祥さん）
☆「PALETTA vol.2」で『フルバ』特集をやったとき、ひそかに萌えたのは変身した由希でした。これって、変？

●パソコンのファンが壊れて危うくCPUが壊れてしまうところでした。今はお金もないので、カバーを外して外に出しています。この寒さでよく冷えるのですが、ホコリで壊れるんじゃないかと心配です。
（宮城県・日下正洋さん）
☆よく冷えるって……そーゆー問題じゃないような気が。

●ケガで入院していたとき、病院のTVでアニメを見ていたのは中・高校生くらいの人ばかり。やはり大人はアニメなんて見ないのかな～と思った26歳の夏でした（哀）。
（千葉県・あぽぽんさん）
☆いやいや、大人だって見ます。編集部の大人だって、みんな見てるし。

●差し障りのない範囲で、アダルトゲーム関連の記事をもっと載せてほしいです。
（北海道・北林孝文さん）
☆『PALETTA』はアダルト作品NGなんです。アダルト作品は『Karen』で取り上げてるので、よろしくです。ちなみに『Karen vol.2』は2月末ころ発売予定です。

●みんな、だまされちゃだめだ！　11月は30日までなんだよー！！
（愛知県・カレン・パレッタさん）
☆うぅ。前号のプレゼントの締め切り、間違えてました。なので、12月2日消印有効に。これで許して……。

PRESENT for YOU

PALETTA 読者プレゼント

大好評の直筆イラストに加え、多くの方のご要望に応えて、表紙折り目なしポスターをプレゼント！
競争率は高いけれど、それだけに当たったときの感激もひとしお！　あきらめずに、Let's try！

1
いのまたむつみ直筆イラスト／1名

2
成瀬ちさと直筆イラスト／1名

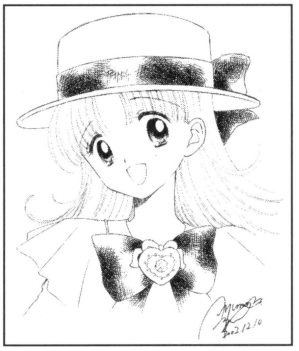
3
little直筆イラスト／1名

4
結城辰也直筆イラスト／1名

5
篤見唯子直筆イラスト／1名

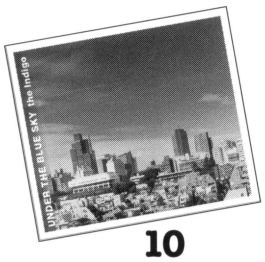
6
安倍吉俊直筆イラスト／1名

7
藤田まり子直筆イラスト／1名



8
あゆみゆい直筆イラスト／1名

9
ぢたま㊎直筆イラスト／1名



10
『魔法遣いに大切なこと』
エンディング・マキシCDS
「UNDER THE BLUE SKY」
the Indigo／10名
■提供：パイオニアLDC

11
ギャラクシーエンジェルA
ポスター／10名
■提供：バンダイビジュアル

12
PALETTA vol.6表紙
折り目なしポスター／10名

NOW PRINTING

13
PALETTA vol.6
表紙テレカ／100名

2002 秋号プレゼント当選者

1　介錯直筆イラスト
滋賀県　ひつじの溜息。

2　松尾ひろゆき直筆イラスト
三重県　KAWAむら

3　大野哲也直筆イラスト
愛知県　くらのすけ

4　風上旬直筆イラスト
群馬県　しちとう多希

5　橘あかり直筆イラスト
東京都　Chris. 葵

6　大島美和直筆イラスト
山形県　ライトニング

7　渡辺真由美直筆イラスト
北海道　GGR

8　山花典之直筆イラスト
岐阜県　マスクマン1号

9　水上広樹直筆イラスト
三重県　やしの木

10　「りぜるまいん」
番組宣伝ポスター
京都府　小柳貴寛
滋賀県　下北沢夢

東京都　津田敏
福島県　ソウシキバナ
和歌山県　笠木秀樹

11　手を洗お～ポスター
神奈川県　さぶろ～
京都府　十瀬冬夜
千葉県　竹内隆
千葉県　安良岡洋一
東京都　なりますひろし
北海道　罷

12　「魔法遣いに大切なこと」
クリアファイル
大阪府　山内智博
神奈川県　Zカウンター
東京都　熊谷進吾
新潟県　いさと
福岡県　ハチベエ

13　「妹―あかね―」テレカ
大阪府　小谷彰

14　PALETTA vol.5
表紙テレカ
愛知県　磯部栄
愛知県　内田佳則
愛知県　A
愛知県　kanaco2010
愛知県　SIN
愛知県　須崎政文
愛知県　野田和裕

愛知県　ホシノコ
愛知県　み～な
愛知県　ミユキ
愛知県　山内義夫
愛知県　山口勇樹
秋田県　沢田石里美
秋田県　○○式突撃小銃
石川県　ホロ
石川県　みず。
茨城県　KDD
茨城県　げねら
茨城県　鈴木敏和
茨城県　ななし
岩手県　ガリガリさん？
岩手県　ネネムの部下
愛媛県　あゆ
愛媛県　武知邦昭
大阪府　救介
大阪府　ツイン・テール
大阪府　tomo
大阪府　三砂祥太郎
大阪府　三原寛司
大阪府　ヤクト
大阪府　山口祐太朗
大阪府　ユキ
岡山県　アッキー
岡山県　KOUKO
香川県　金子旭輝
神奈川県　SHB
神奈川県　瀬戸寛
神奈川県　dai
神奈川県　出口文彦

神奈川県　日21系統
神奈川県　山崎信吾
高知県　天空人
高知県　矢野和久
埼玉県　石井優果
埼玉県　石橋透
埼玉県　伊藤文江
埼玉県　鈴木巧
埼玉県　長田貴幸
埼玉県　山崎匡博
埼玉県　吉田稔
佐賀県　大家勉
静岡県　AKF-じお
静岡県　盛下聡
千葉県　磯部了
千葉県　桜井徹
千葉県　テンカウント
千葉県　鳩戸奎
千葉県　ボレール
千葉県　モウケン
千葉県　ゆち
東京都　アボ
東京都　網野謙一
東京都　池田健太郎
東京都　内田政信
東京都　A.Crash
東京都　おぐらモナカ
東京都　カリュー
東京都　五郎
東京都　ジュン
東京都　帥彩
東京都　TOTON

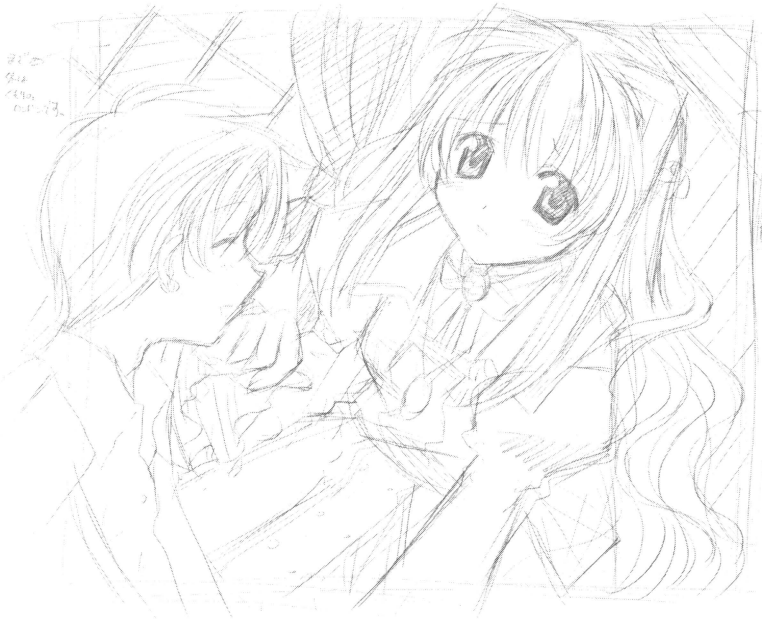
東京都　祐なおき
東京都　松下康太
徳島県　人参ミサイル
栃木県　大山隆広
栃木県　名なしの菜々子
栃木県　森猛
富山県　月みるうさぎ
富山県　永野諭
長崎県　イルミ
長崎県　キルキル
長野県　今井智博
奈良県　藤井健一
新潟県　エクスライダー
新潟県　松永出
兵庫県　霧風
兵庫県　栗原晃一
兵庫県　藤原英樹
兵庫県　益岡光徳
広島県　赤瀬秀夫
広島県　小田哲也
広島県　ニッコリーナ
福岡県　加藤重法
福岡県　BEN
福岡県　マーミ
北海道　川角黒兎
北海道　安田淳
三重県　上田浩
三重県　松原秀典
山口県　マモル

（敬称略）

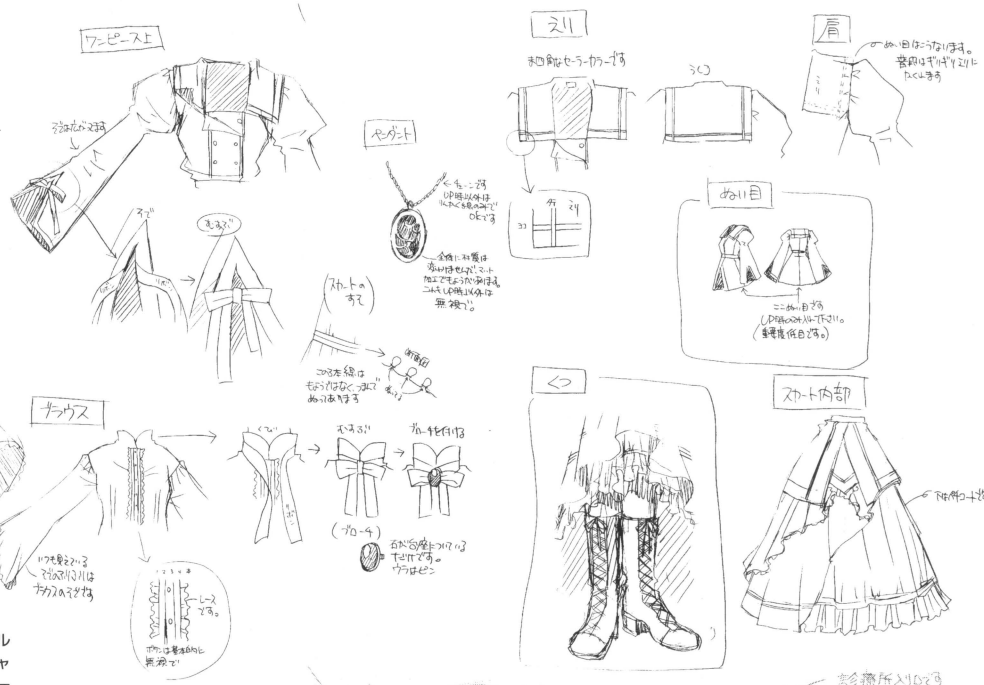
HOW TO APPLY
応募方法

添付されているアンケートハガキに、
必要項目（お名前、ご住所など）と
希望プレゼントの番号、
アンケートの回答を記入してお送りください。
フリースペースには編集部への
メッセージ、記事の感想、近況報告など、
なんでも好きなことを書いてね。
抽選のうえ、当選者を
PALETTA vol.7
（2003年4月18日発売予定）にて
発表いたします。

締切
2003.2.28
（消印有効）



主人公ウィルを起こすカレン。「カレン初登場のシーンですので、きれい目な画面を心がけました」（成瀬）



●カレン・ウィルソン
デイリーロンドン紙の編集長の娘。居候である主人公ウィルを弟のようにかわいがっている。成瀬氏が「この作品のキャラクターはこんな感じがいい」と最初に描いたキャラクターで、成瀬氏的萌えポイントがいっぱい。

●「F～ファナティック～」
成瀬的萌えポイントとは？

キャラクター設定資料集

**渾沌としているけれどロマンティック……。
そんな19世紀末ロンドンの雰囲気を漂わせる
個性豊かなキャラクターたち。そのデザインのポイントを、
キャラクター設定とともに紹介しよう。**

GAME INFORMATION
2003. In Store!
「F～ファナティック～」
- ●プレイステーション2／Windows
- ●プリンセスソフト
- ●価格未定
- ●恋愛アドベンチャー
- ●1人プレイ

© PrincessSoft 2003　Illustrated by 成瀬ちさと

リサとの出会い。「当時はまだリサの性格が決まりかけの時期で、表情をどうしたものかと悩みつつ描きました」（成瀬）

●フラン
殺人現場に頻繁に現れる謎の美少女。銀のナイフを携帯。冷たい鋭利な雰囲気のキャラクターで、髪もドレスも真っ白。目は赤である。ライターの小林且典氏に「もっと冷たく」と言われて、なんども描き直したとか。

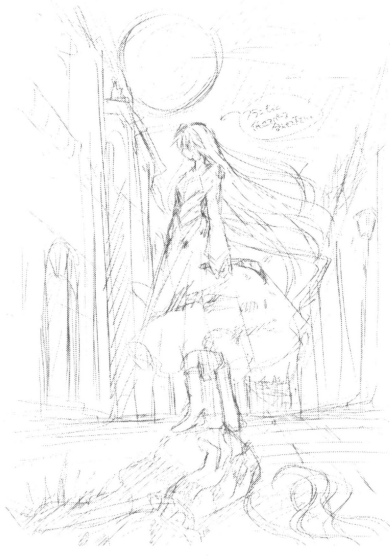
●アリシア・フィオリーゼ
主人公たちが下宿しているフィオリーゼ家のひとり娘。ウィルのことは兄のように慕っている。アンティークドールのようなフリルいっぱいの服がかわいいが、「フリルいっぱいにしてしまったことをちょっと後悔」と成瀬氏。

●リー・ユンファ
ウィルの親友アーチボルトに仕えているメイド。アーチボルトに恋心を抱いているが……。だらしない主人の手を引いて歩くようなしっかりしたところと、はかなげな雰囲気が魅力の女の子だ。中国系の顔にメイド服が、新鮮。

●ロウ・ユエルン
年齢、性別、ともに不詳。中国系の麗人で針医者である。成瀬氏は「男だと思って描いている」とのこと。手にしている鉄扇は、いざというときは武器になる。リサやフランに負けず劣らず、謎の雰囲気を漂わせている。

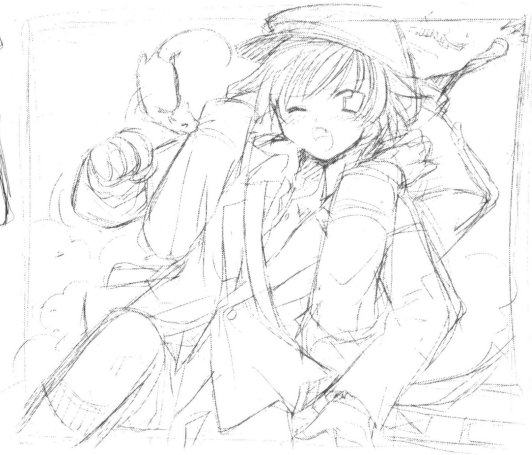
●アニー・ホワイト
スラム街に住んでいる子ども。ウィルとの出会いはスリの現場。成瀬氏によれば、半ズボンに斜めがけしたカバンは世界名作アニメのイメージで描いたという。ゲームの途中で、まったく違う装いも見せてくれそう。

●リサ・リル
スラム街の片隅に店を構える占い師。目に見えないものや人々の未来を見通す霊能力をもっているらしい。成瀬氏は「おヘソを出したら、時期が冬なんだけどって言われちゃった」と笑うが、ユーザー的にはうれしいかも。

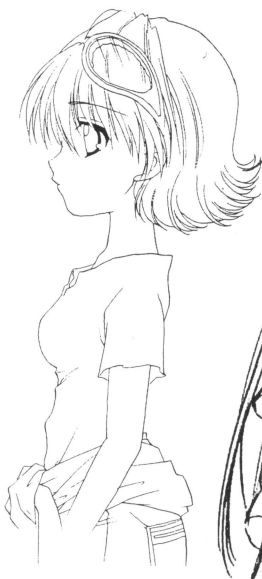


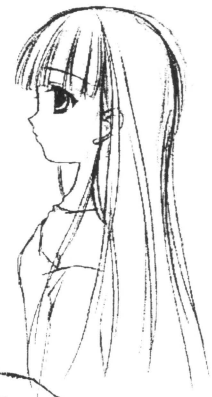
殺人現場に佇むフラン。「今回、縦二分割が使えるということで、じゃあこういう縦位置のシーンをぜひ入れようと……。初期のころから構想があった絵です」（成瀬）

●ミリア・フィオリーゼ
アリシアの母親で、家事万能。戦争で夫を亡くしている。最初はもっと疲れた感じのキャラクターとして描いたが、結局、彼女の優しさや温かさを前面に出したデザインになった。



「こちらもアニー登場のシーンですので、アニーらしさを前面に。アニーの飼い（？）ネズミの「伯爵」がお気に入りです」（成瀬）





●リオウ

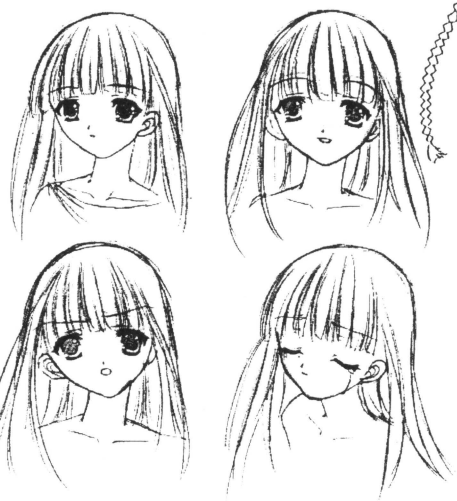
初めてタウンを訪れたときにタクミに助けられ、それ以来タクミに好意をもつようになる。

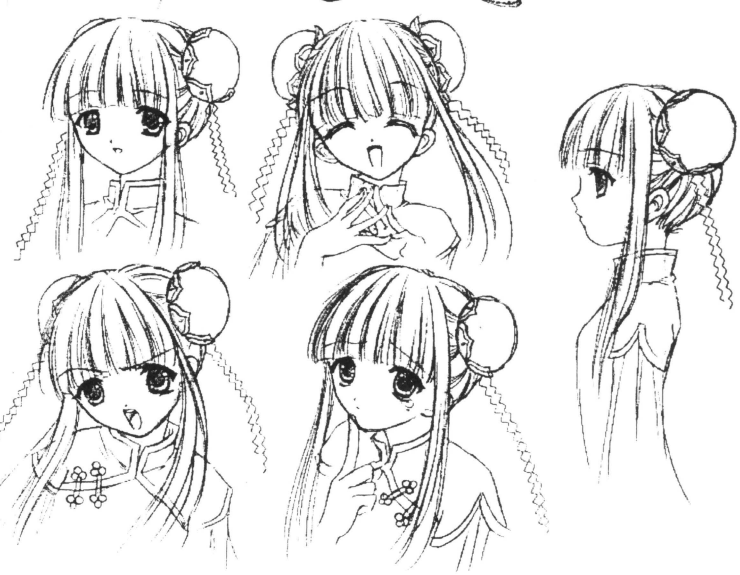
「最初は、ただ目の細い中国人だったんですね。でもかわいくないって言われたので、中国チックな顔立ちはやめてロリコンチックに変えました。長一いお下げとおだんごが萌えポイントでしょうか。長いお下げは、イベントシーンなどでも動きをつけやすいんですよ」(little)

●ヨーコ

ペットのサダキチとバイクのハンス君といっしょに、世界を放浪している少女。タクミの家にバイクで突っこんでケガをしてしまい、治るまでの間、彼の家に住むことになった。

「こんな感じの子？っていうのがポンと描けて、ヨーコはそんなに悩まなかったんです。『キュロットスカートで』とリクエストされたんですが、今どきキュロットスカートをはく女の子はいないと思って（笑）、それっぽい感じのショートパンツにしました」(little)





●「erde～ネズの樹の下で～」
アイディアを出し合いながら

キャラクターデザイナー●littleコメント

little氏とスタッフが試行錯誤をくり返しながら生み出していった5人のキャラクターたち。そんな彼女たちのデザインコンセプトをlittle氏のコメントと設定画を通して紹介。

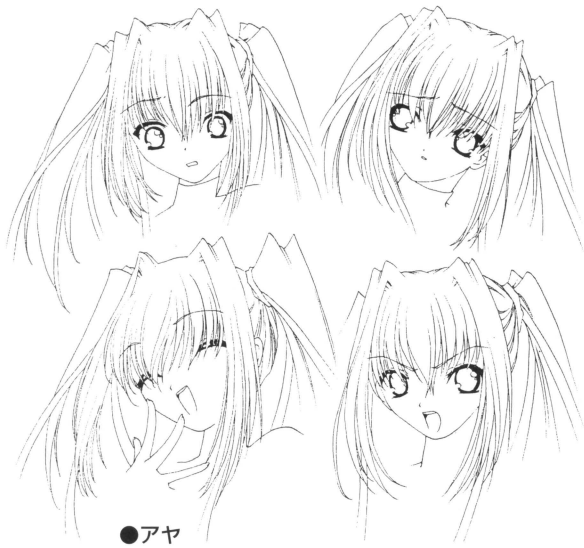
GAME INFORMATION

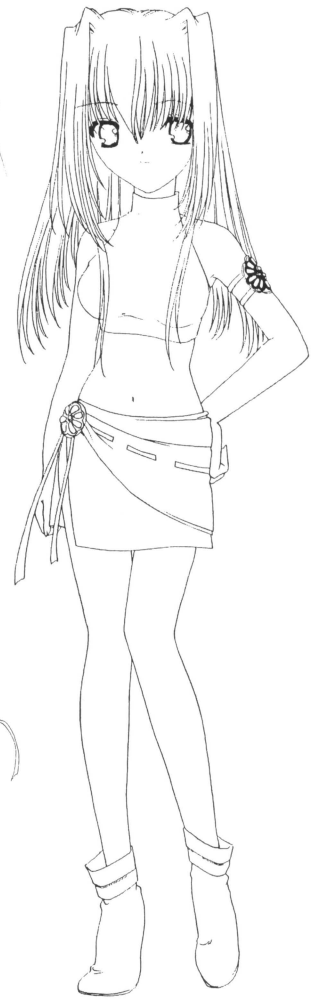
Now In Store!

「erde～ネズの樹の下で～」

●プレイステーション2
●キッド
●6,800円
●恋愛アドベンチャー
●1人プレイ

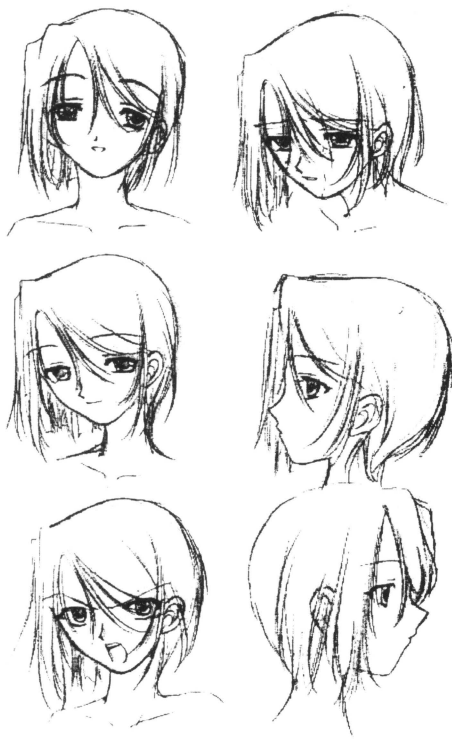
©KID





●アヤ

タクミとは幼なじみだが、詳しい素性は不明。タクミのことが好きだが素直になれず、照れ隠しでかなり攻撃的なことをすることも。「『ツインテールで』とわかりやすい指示があったので、悩まなかったかなあ。『ファンに好まれるデザイン、要素を入れて』とも言われました。オヘソ、出してます。最初はウェスタンふうの衣装にしようと思ったので、腰にその名残があります」(little)

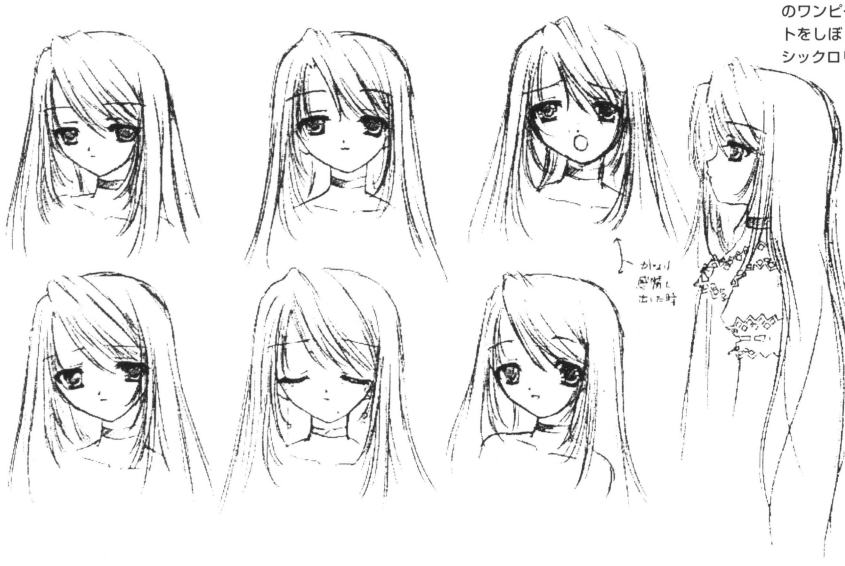


●ケイ

タクミとは古くからの知り合いで、個人的に絵を教えている。タクミに好意を寄せているが、年齢差を気にしてなかなか言い出せないでいる。「『女優の木村佳乃みたいな感じで』とガーッと画像が送られてきました。優しいお姉さんで教師、という設定。プロポーションがあんまり(B・W・Hの順に)ボッ・キュッ・ボンだと違うお姉さんになっちゃうなあと思い、このくらいにしました(笑)」(little)

●エナ

いつもひとりでタウンの空をながめている少女。タクミは彼女と語り合うことにより、この世界の真実を知ることになる。「最初、透明な感じだったのが、ふつうの人間ふうに……。洋服は『シンプルなドレス』と言われていたので、最初は白い布がダラッていう感じ。それが最後は黒のワンピースに落ち着きました。ウェストをしぼらないAライン。靴のお花はゴシックロリータのものですね」(little)



落下

●ラッカ（落下）
14歳。気が弱く守られる存在だった。レキの暗く弱い一面を知り、助けたいとがんばる。名前は空を落ちる夢から。
「セーラー服は没になったほかの企画用に描きためたスケッチが元です。静電気体質は同人誌のときになんとなく思いついたのをそのまま。ラッカは自分と近しいところにいるというか、近すぎて性格とか見づらいのかもしれません」

●「灰羽連盟」
天使のようで天使でない少女たち

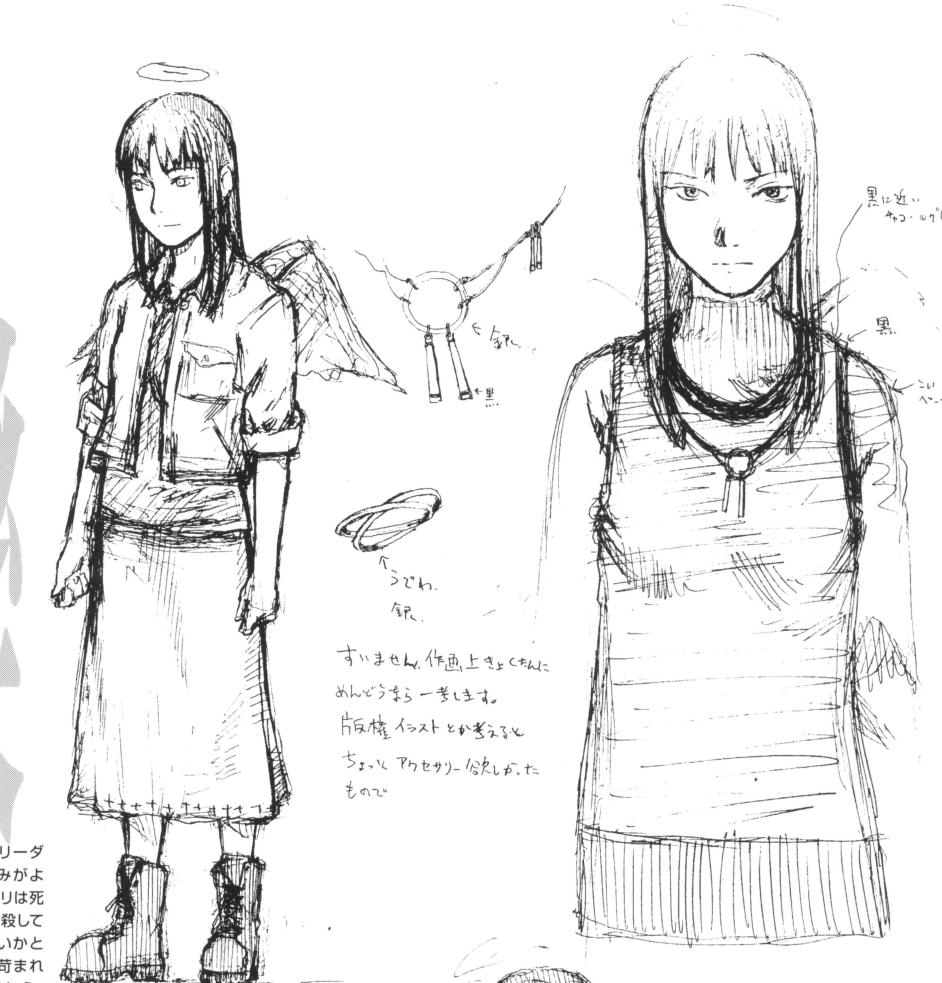
原作・脚本・キャラクター原案●安倍吉俊コメント

**この絵だから、このストーリーがある。
肩の力の抜けたほわほわ感覚のキャラに
潜むかすかな緊張感。
そのキャラクター造形のラフ画を、
安倍吉俊氏のコメントとともに大公開！**

DVD INFORMATION
2003.April In Store!
「灰羽連盟」COG.2
●フジテレビにて2002年10月～12月放映
●初回限定版、通常版とも 5,700円
●3話収録
●3巻2月21日、4巻3月21日、5巻4月25日発売

© 安倍吉俊・光輪密造工房

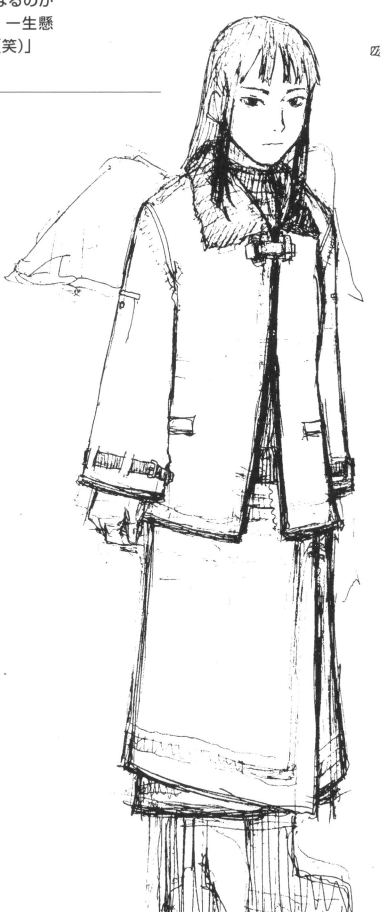
礫

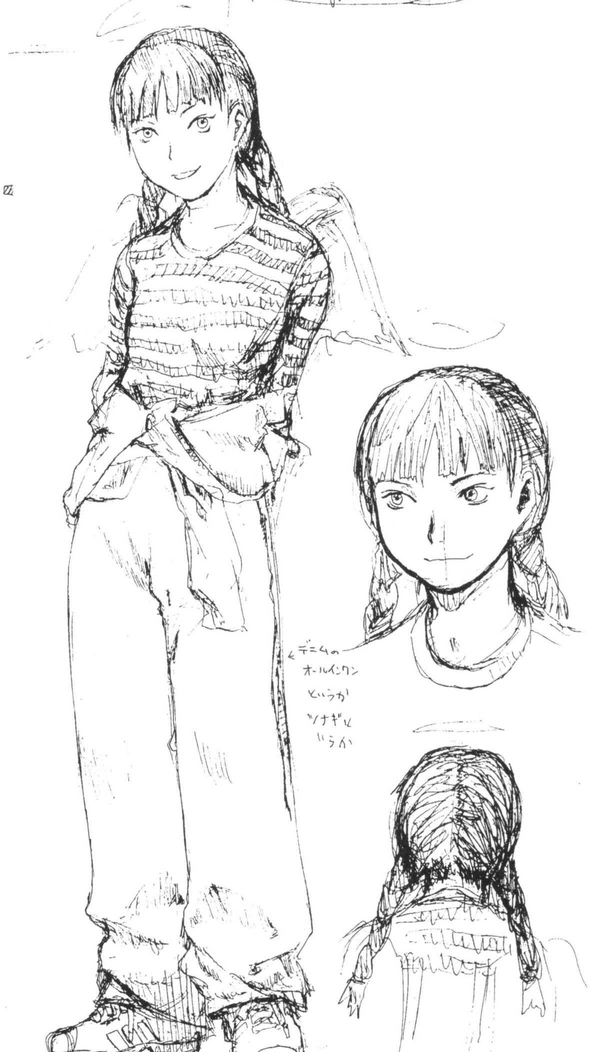


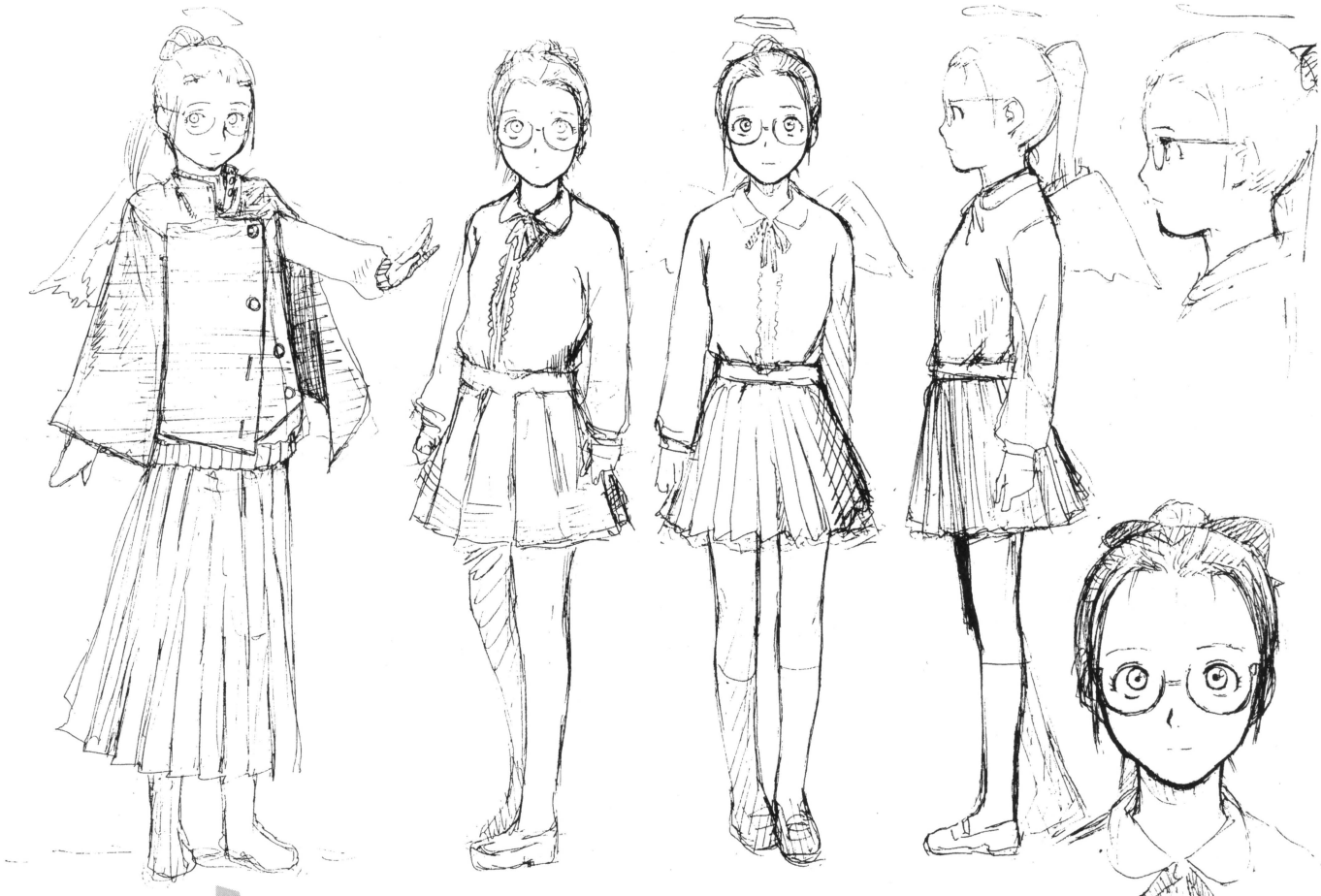
●レキ（礫）

19歳。ラッカたちのリーダー的存在。めんどうみがよくあねご肌。反面、グリは死後の世界で、自分は自殺してここに来たのではないかという不安や罪悪感に苛まれる。名前は小石の礫から。しかし、レキの夢には秘密があるらしい。

「レキという名前が出た時点で、どういうお話になるのかが少し見えました。一生懸命で、ツイてない人（笑）」

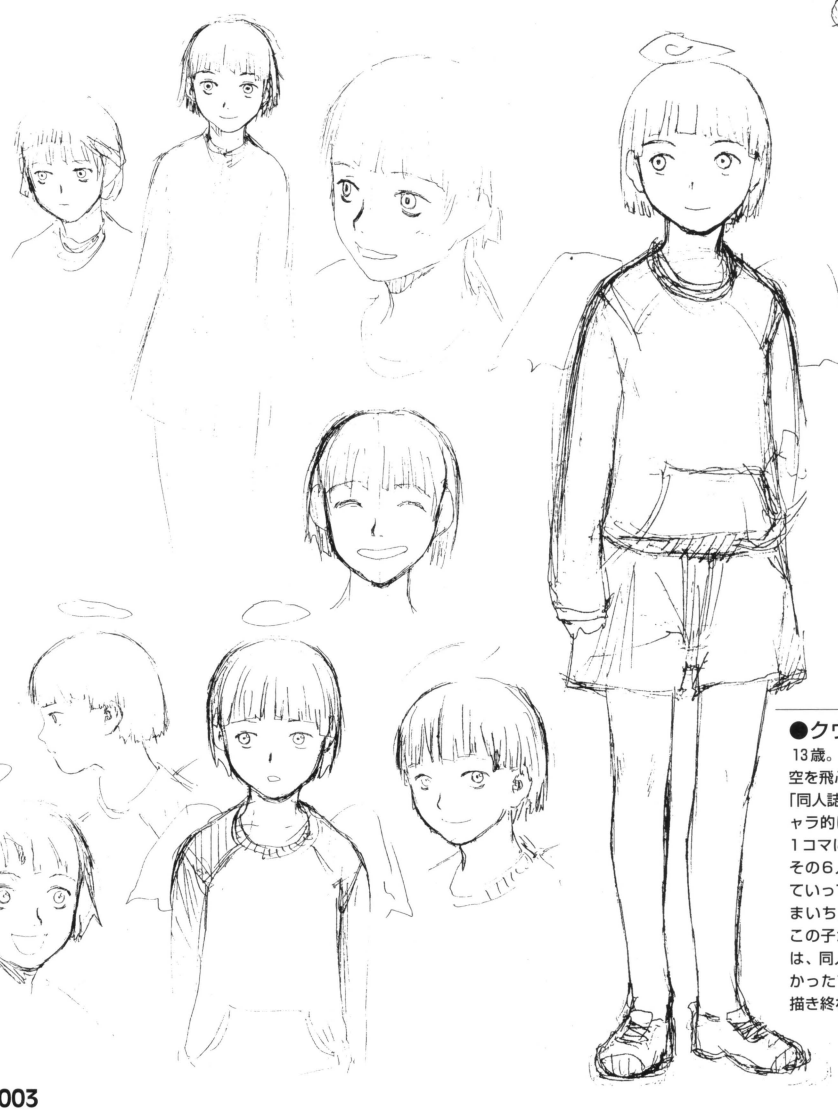






光

●ヒカリ（光）
16歳。まじめだが、間が抜けた性格。名前は白い部屋に横たわり、頭上に光が見えている夢から。
「物語の核心部分に向かっていくときに、暗い雰囲気の中でも相変わらずマイペースなので、そういう意味では少し浮くでしょうか。僕は、ヒカリのおかげでだいぶ助けられています。わりと場がなごむ要素が大きいので」



空

●クウ（空）
13歳。明るく天真爛漫。名前は空を飛ぶ夢から。
「同人誌の段階では、いちばんキャラ的に読めなくて。たまたま1コマに人間を6人描いたので、その6人で話をつくろうと進めていって。その中では性格がいまいち見えてなかったんです。この子が最初に消えるというのは、同人誌のときには考えてなかったですね。同人誌の2巻を描き終わったあたりでかな」

●ネム（眠）

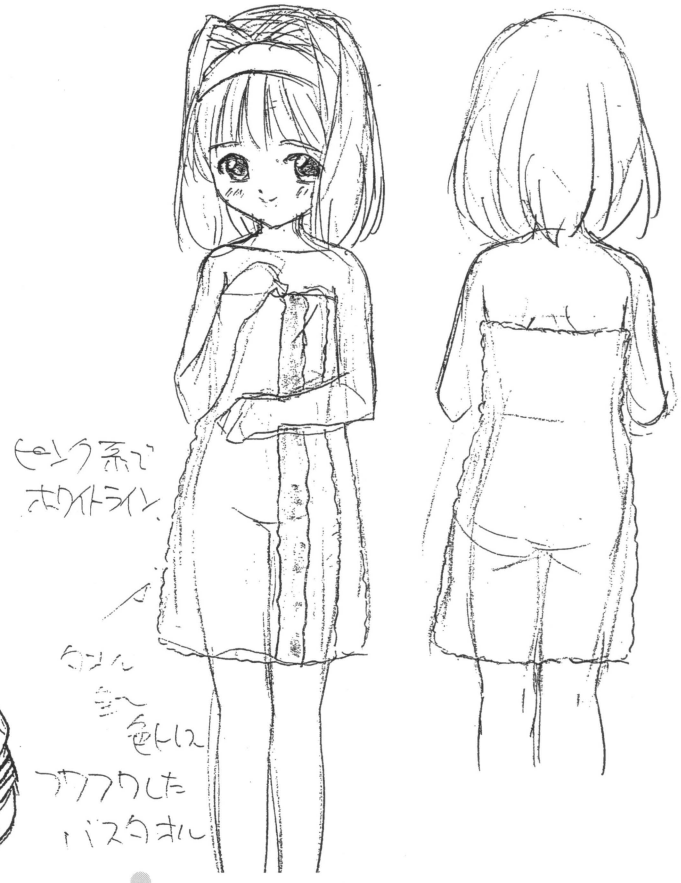
19歳。ふくよかで、おっとりしている。名前は眠る夢から。

「同人誌では役どころが決まってなくて。6人の中でいちばん年長はネムで、レキの子ども時代を知っているって決めてから、ちょっと深みが出ました。役柄的に重要なキャラになったかな。あまりしゃべらないうえに、ほかの5人にセリフを横取りされたりしてます（笑）」

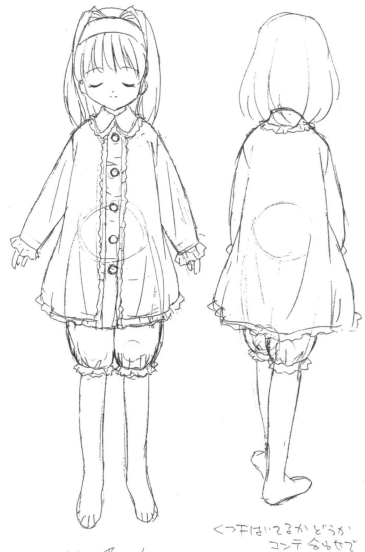
●カナ（河魚）

16歳。勝ち気で口が悪く協調性に欠けるが、根はお人好し。名前は魚のように泳ぐ夢から。

「チャイナ服は、建物がヨーロッパ風なので、微妙にアジアっぽいものをと。いろんなものが混じっている感じが出したかったんです。河魚でカナと読ませるのは、学生時代に水鳥でミドリと読む人がいたんですね。すげえ名前だなと思って（笑）。そこからの発想です」



CHECK it!



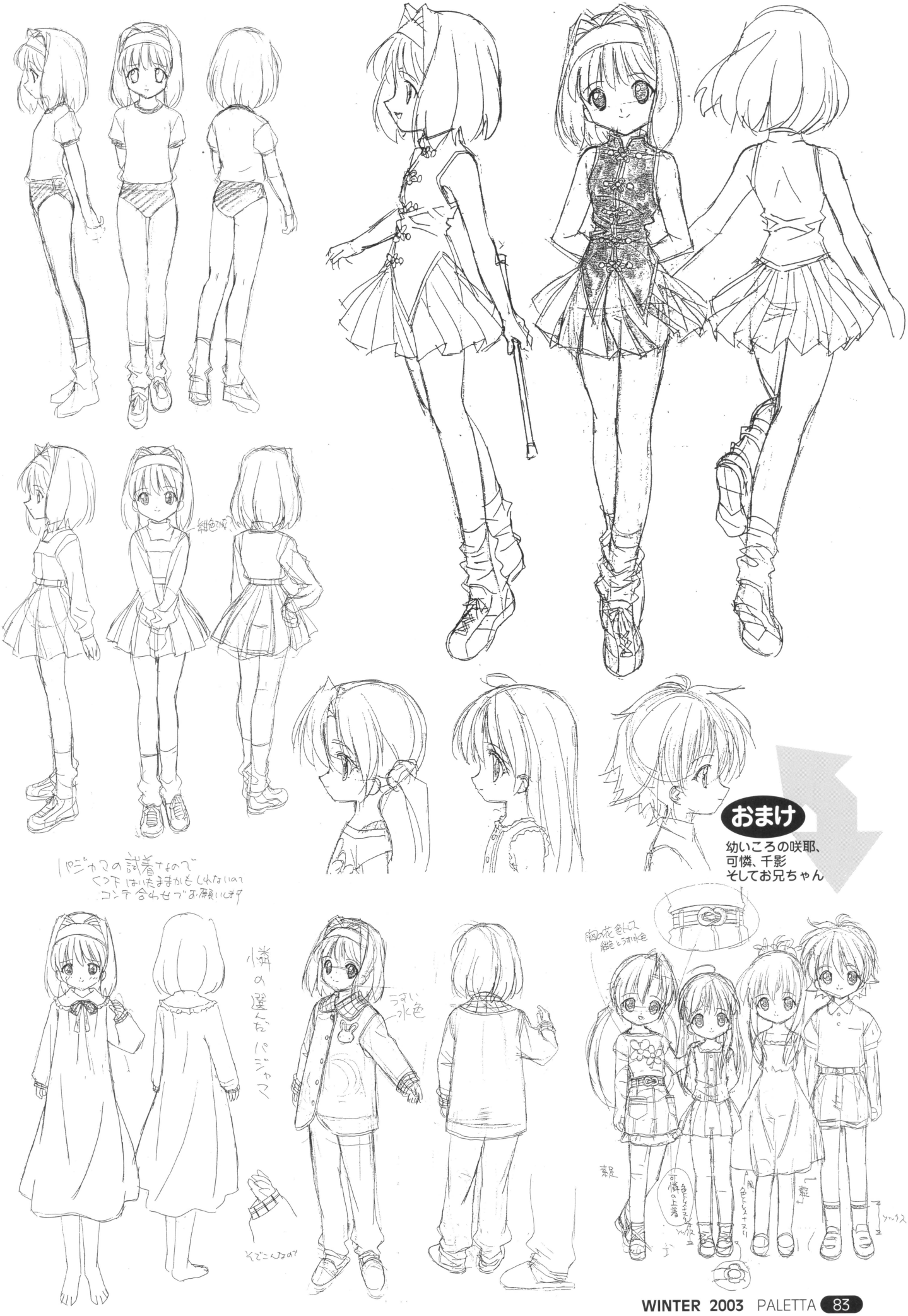
●「シスター・プリンセス Re Pure」
花穂ちゃんのコスをチェキ!

キャラクター設定資料ラフ画

その可憐な姿、忘れかけていたピュアな想いを
TVで見せてくれた12人の妹たち。
なかでも花穂のやさしいシルエットを見たい!
そんなご要望にお応えして、花穂のコス・ラフ画を公開します!

DVD INFORMATION
2003.2.26 In Store!
「シスター・プリンセス　Re Pure」
●キングレコード
●2,800円
●2巻3月26日、3巻4月23日、4巻5月21日発売（各巻6,500円）
© 天広直人・公野櫻子・メディアワークス／プリピュア製作委員会

おまけ
四葉の私服姿



おまけ

幼いころの咲耶、
可憐、千影
そしてお兄ちゃん

あゆみゆい moeえの萌つぼ

PROFILE
●あゆみゆい
Yui Ayumi
2月3日生まれの水瓶座。東京都出身。血液型A型。
「なかよし」を中心に活動中の少女漫画家。1987年、『ひまわりイリュージョン』でデビュー。代表作は『チム・チム・チェリー』『ようこそ！微笑寮へ』『デリシャス！』『ぜんまいじかけのティナ』など。
「2月3日発売の「なかよし3月号」で『明日のナージャ』連載開始です。読んでくださいね！」(56ページを見てね)。
http://www5e.biglobe.ne.jp/~room-a/

わたし、萌美。高校1年生。家族は両親と弟がいます。
趣味は……女の子ウォッチング！
寒い朝、友だちとのあったかコミュニケーション。
ちょっとドキドキしちゃいました。

第4回●あったかい？

ど？
あったかい？
かぁあぁ
は…
はははいっっ
でしょ
人間カイロって
いわれてるんだー
しばらく
手つないでていーよ
ふへー♥
なんつーか
素でこーゆーこと
やっちゃう子なんだよね
萌萌の萌え帳♥
くふふ
嫁にしたいぞ！
わたしが男だったら！
ほのぼのなごみ系♡
いつも
ほんわりした空気に
メロメロ萌えっす！
人の体温ってさ
感じると
ドキドキするよね…
もえみ

QUIET TALK

取材の現場から

記事中では書けなかった取材時のエピソードを少しだけ公開します。ここを読めば、クリエイターさんの意外な一面が見えるかもしれません。

いのまたさん直伝「青汁」レシピ

いのまたさんが毎朝飲んでいるという青汁。味の秘訣はオイルを入れることだとか。オリーブ、ベニバナ、麻の実などさらっとしたオイルを入れると、青臭みがなくなって飲み心地もいいそうです。最近とみに体力の衰えを感じていた記者、つい根ほり葉ほり聞いてしまいました。すると翌日いのまたさんがレシピをファックスしてくださったのです。

簡単にご紹介すると……材料は小松菜、セロリ、パセリ、大葉、プチトマト。これを適当に切って、少しの水と氷1、2片を加えてジューサーで攪拌。塩小さじ1とオイル大さじ2くらいを入れて、もういちど攪拌。仕上げにレモンをぎゅっと絞ってできあがり。オイルや塩加減は好みで調節。キュウリ、ニンニクを入れるとガスパチョみたいでおいしいし、ハーブを足してもいいそうです。

トマトを増やしてもおいしい、というメモのあとに「色がばっちくなりますが」とつけ足してあったのが、いかにもイラストレーターさんらしかったです。いのまたさん、お忙しいのに、ありがとうございました。

酒井伸和さん取材記

10代のころの恋愛談を語ってくださった酒井さん。現在は結婚されていて、幸せな家庭人だそうでが、結婚式はなかなかにタイヘンだったごようすで……。

「結婚式、寝過ごして遅れたんですよ。当日、徹夜で仕事して帰ってきたら朝7時でしてね。式が10時からだったんですけど、ついつい勢いで入っちゃったんですよね、布団に。で、起きたら9時で、急いで風呂入って式場に駆けつけたんですけど、着いたのが10時ちょっと前。前代未聞ですよ、30分押しの結婚式。すごく怒られました。そんな僕ですから、『あたしと仕事とどっちとるの？』とか聞かれたら、そりゃあ仕事ですって言いそうですよねえ」。

その後、各キャラクターのコメントをいただいている際には、こんなお話も。

「みなもみたいなタイプにあこがれているのに、実際につきあった子はみんなひなたみたいな娘ばっかりでしたね。結婚した相手もそうでしたし（笑）。困ったもんです」。

山川直人さん取材記

インタビューが終了したあと、記者はやおら「『トルネコの大冒険3』、いかがですか？」と、水を向けてみました。

事前の情報で、山川さんがゲーム『不思議のダンジョン』シリーズにハマっていることを知り、人後に落ちない『不思議の～』ファンを自称する記者は、もう辛抱たまらなくなってしまったのです。

やれ「爆弾岩が憎い！」だの、やれ「いちかばちかのパルプンテですよね」だのと、同好の士を目の前に記者は大はしゃぎ。肝心のインタビューより長い時間お話をしてしまったかもしれません。

ところが、山川さんのお話を聞くうちに、だんだん表情が曇ってくる記者。

「これからが本番（隠しダンジョン挑戦の意）なんです」。発売からまだそれほど経っていないというのに、山川さん恐るべし！

お別れの挨拶もそこそこに、PS2の前に走り帰った記者でした。

安倍吉俊氏とカエル

『灰羽連盟』をごらんになった方は、消えたクウの部屋にいろいろなポーズをとったカ

PALETTA パレッタ ザ・ビジュアルエクスプレス

●お近くの書店で品切れの際は、書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
●通信販売のお問い合わせ先：アスキーストア／TEL.03-3499-3990
E-mail:cs@ascii-store.comもしくは当社サイトにてご注文ください。
※売り切れの場合はご容赦ください。

PALETTA vol.1
表紙●藤島康介

SPECIAL
藤島康介×鶴田謙二対談
いのまたむつみ×みつみ美里対談

PALETTA vol.2
表紙●うたたねひろゆき

SPECIAL
樋上いたるロングインタビュー
フルーツバスケット

PALETTA vol.3
表紙●こばやしひよこ

SPECIAL
おねがいティーチャー
千羽由利子ロングインタビュー

PALETTA vol.4
表紙●うるし原智志

SPECIAL
うるし原智志ロングインタビュー
成瀬ちさと×滝川悠対談

PALETTA vol.5
表紙●介錯

SPECIAL
介錯ロングインタビュー
魔法遣いに大切なこと

エルの置き物があったことを覚えているだろうか。実はこのカエルには発想元があった。

「置き物をカエルにしようと思ったのは、昔、日展かなにかに日本画を見にいったときに、すごいいい絵を描く人がいて、それがカエルの絵だったんです。マンガみたいな絵なんですけど、ものすごいうまいんですよ。筆さばきみたいなのが、ちょっと違うんですよ。すっごいきれいな線で、ハスの花の上とかでカエルが寝ころがってたりとか、草のツルでブランコつくって乗っかってたりとか。線に金箔とかを使ってて、テクニック的にはものすごくうまいんですね。で、やってることは、こう、なんか、ふわふわしたもので。でも画面の配置とか配色とか、非常にうまくて。特に寝ころがってるカエルとか味があって。それが記憶に残っていたんだと思います」。

『ギャラクシーエンジェル』こぼれ話

第3期ではブロッコリーから男の子キャラを出してほしいと要望があったとか。そして生まれたツインスター隊。実は藤田まり子氏にとって、願ったりかなったりだったそうだ。

「ココモもマリブも、かなんさんが描かれたものを元に描いたのですが、アニメを見た友だちに、さんざん『よかったねえ、好きなキャラ描けて』とか『幸せそうに描いてるよね』とか言われちゃってます。ぶっちゃけ、私はショタコンで通ってきた女なんで（笑）。男の子描くほうが好きなのに、なんで女の子ばっかりっていうのがあったんですね（笑）。第2期が終わったくらいのときに、『男の子、ふつうの男の子、描きたいんですよねー』とあっちこっちで言ってたんで、もしかしてそれを聞いてたブロッコリーさんが気を遣ってくれたのかしらとか思ったんですけど、どうやらそういうわけではなさそうです（笑）。描きやすいのはマリブですけど、性格的にはココモが素直で男の子らしくていいかな」。

藤田さんの気合いはマリブとココモにこもっている!?　ということで、エンジェル隊に圧倒されがちなツインスター隊にも注目だ。

CUTE GIRLS IN GAME, COMIC ANIMATION BY YOUR SIDE!

PALETTA THE ANOTHER SIDE

Karen カレン

2003年も『PALETTA』と共に走ります!

VOL.2は

2003年2月下旬 発売予定

CARNELIAN大特集

最新作『ヤミと帽子と本の旅人』で注目のクリエイター、CARNELIAN。紡ぎ出される数多のキュートなキャラクターたちの魅力に迫り、ロングインタビューでその創作の秘密を解き明かす。

登場クリエイター

うるし原智志
ぽよよん♥ろっく
みさくらなんこつ
ルゴシエラ
山本和枝
大槍葦人
大野哲也
七尾奈留
西E田
まあたん
梅津泰臣

VOL.1の表紙は

ながせまゆ描き下ろし

驚愕のビッグサイズポスター付録

PALETTA 2003.WINTER vol.6

CONTENTS

表紙イラスト：いのまたむつみ

特集　Creator's Focus Special
いのまたむつみインタビュー　2
F～ファナティック～　16
Wind—a breath of heart—　20
Iris　24
erde～ネズの樹の下で～　28
はっぴ～ぶり～でぃんぐ　30
CROSS OVER IMAGINATION
魔法遣いに大切なこと　山田典枝×よしづきくみち対談　32
キノの旅—the Beautiful World—　38
灰羽連盟　44
ギャラクシーエンジェル　48
シスター・プリンセス　Re Pure　52
HAND MAID マイ　54
明日のナージャ　56
ナルミさん愛してる　58
リアルライフ　60
A girl WITH WORLD WARDROBE●成瀬ちさと　62
こちら風花学園小等部●近永早苗　64
サモンナイト制作現場から●飯塚武史　66
16 bitのヒロインたち●近藤敏信　68
No Surprises●桑島法子　70
From Readers　72
読者プレゼント　73
F～ファナティック～　設定線画集　74
erde～ネズの樹の下で～　設定線画集　76
灰羽連盟　ラフ画集　78
シスター・プリンセス　Re Pure　ラフ画集　82
萌えのつぼ●あゆみゆい　84
QUIET TALK　取材の現場から　86

次号PALETTA vol.7は

2003年4月18日発売予定

■発行人　浜村弘一
■編集人　青柳昌行
■編集長　森ユキ
■編集委員　林久徳
■副編集長　大塚訓章（ねこまた工房）
■アートディレクター　田村 宏（海月デザイン）
■デスク　岡田尚子（ねこまた工房）
■編集スタッフ　市川香、鈴木順二、海老名真一（ねこまた工房）
書上久美、高橋剛
■デザイン　田村宏、本山理咲（海月デザイン）
■スーパーバイザー　池山一二（ねこまた工房）
田村 宏（海月デザイン）

■業務部　佐藤秀、神田雅代
■広告部　幸宏樹、藤下和巳、嶋田うれ葉
■雑誌営業　堂前秀隆、中村宣忠、浅川貴之、井上智一郎

株式会社エンターブレインの明示の承諾なく、本誌に掲載する一切の文書・図版・写真等を、手段や形態を問わず複製、転載することを禁じます。

本書に関するお問い合わせ
エンターブレインカスタマーサポート（電話03－5433－7868）まで、お願いします。お問い合わせの受付は、祝祭日を除く月曜から金曜までの午後12時から午後5時までとなっております。

発行所　株式会社エンターブレイン
〒154－8528
東京都世田谷区若林1－18－10
03－5433－7850（営業部）

■価格は、とくに表記してあるもの以外、税別です。

編集後記

■年末の特番～新年の新番組に向けて、ついにハードディスクレコーダーを購入！　早速、録画しまくり編集しまくりDVD-RあるいはRAM焼きまくり、な毎日を送っております。が、あきらかに見る時間よりも録る時間のほうが長いのは考えものな気が……。あぁっ、また未見のDVDが増えていくのか……。（H）

■ついに実現した、いのまたさんの描き下ろし。手彩ならではの説得力、繊細で魅力的な色遣い、なにより、女の子の力強い瞳に圧倒されました……って、どうしよう、表紙デザイン。イラストを描いてある紙にかなり質感があるので、絵をキリヌキで使えないかも……。制作スタッフは、こんなところでも悩んでいます。じつは楽しいんだけど……。　（21）

■昨年は10月末から12月にかけて大作ソフト（TとかGとかZとか）が次々と発売され、幸せな日々を過ごしました。しかし、最近のゲームはプレイ時間が長いので、時間がいくらあっても足りませんね。
（Zをプレイ中とあるダンジョンで1時間立ち往生したO）

■「PALETTA」に関わって1年。資料用に録画したアニメを見ているうちにハマり、原作のコミックを大人買いすること多々。おもしろいものはいくつになってもおもしろいとかなんとか言い訳しつつ、収拾のつかなくなった本棚を眺めています。　（N）

■ひとりで残業中に受けた電話。非常に聞き慣れた声なので気楽に応対していて……はっと気がついた。この作家さん、私、面識ありません。膨大な取材のテープ起こしをしたので、お声になじみがあっただけ。うぅ、すみません。もうしません。　（Kei）

■「PALETTA」vol.6ができたところで、今度は「Karen」vol.2の番です。P87にも告知していますが、CARNELIANさんの特集で、現在鋭意制作中です。ちょっとエッチな内容になっていますが、「Karen」も「PALETTA」同様、よろしくお願いします。（J）

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

154-8528

東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
PALETTA vol.6アンケート係

フリガナ		性別	年齢	学年・ご職業
名前		男・女	歳	
住所	□□□-□□□□ 都道府県 市区郡			
TEL	( ) ー			
ペンネームを希望される方はこちらの欄にご記入ください				
購入した書店名をご記入ください 市 区 郡 書店		賞品欄	P73のプレゼントからほしいものの番号を1つ記入してください	

アンケートご回答欄

1.この本を知ったきっかけは？

□店頭で見て
□友人、知人から聞いて
□その他(　　)

2.この本を買った理由は？

□(　　)特集だから
□(　　)が載っていたから
□その他(　　)

3.今号のコンテンツの中から、「おもしろかったもの」3つに○印、「つまらなかったもの」3つに×印をつけてください。

～PALETTA vol.6のコンテンツ～

1 □表紙
2 □いのまたむつみインタビュー
3 □F～ファナティック～
4 □Wind―a breath of heart―
5 □Iris
6 □erde～ネズの樹の下で～
7 □はっぴ～ぶり～でぃんぐ
8 □CROSS OVER IMAGINATION
　魔法遣いに大切なこと
　山田典枝×よしづきくみち対談
9 □キノの旅
10 □灰羽連盟
11 □ギャラクシーエンジェル
12 □シスター・プリンセスRe Pure
13 □HAND MAID マイ
14 □明日のナージャ
15 □ナルミさん愛してる
16 □リアルライフ
17 □成瀬ちさとのA girl
18 □近永早苗のこちら風花学園小等部
19 □飯塚武史のサモンナイト制作現場から
20 □近藤敏信の16 bitのヒロインたち
21 □桑島法子のNo Surprises
22 □From Readers
23 □読者プレゼント
24 □F～ファナティック～　設定線画集
25 □erde～ネズの樹の下で～　設定線画集
26 □灰羽連盟　ラフ画集
27 □シスター・プリンセスRe Pure　ラフ画集
28 □あゆみゆいの萌えのつぼ
29 □Quiet Talk－取材の現場から－
30 □PALETTA特製ポスター

4.3で○をつけたものから1つ、×から1つ選んで理由を教えてください。

※おもしろかった記事（No.　　）

【理由】

※つまらなかった記事（No.　　）

【理由】

5.好きな、または取り上げてほしいゲーム・アニメ・コミックタイトルを書いてください。

6.好きな、または取り上げてほしいクリエイターを書いてください。

7.いつも読んでいる雑誌を教えてください。

(　　)

(　　)

(　　)

8.「パレッタ」では、みなさんのお便りをお待ちしております。今号の感想、好きなゲームやアニメ、コミックの話、身近なおもしろ話などなど、なんでもお書きください。

ご協力ありがとうございました

妹たちの小さな願い

あなたに届けます…

シスター・プリンセス

ストーリーズⅠ ～リピュア～ 2.26 Release

収録内容：1話+映像特典 KIBA 863 ¥2,800（税抜）

「シスター・プリンセス Re Pure ストーリーズDVDシリーズ」全4巻

ストーリーズⅡ 3.26 Release ¥6,500（税抜）
ストーリーズⅢ 4.23 Release ¥6,500（税抜）
ストーリーズⅣ 5.21 Release ¥6,500（税抜）

「シスター・プリンセス Re Pure キャラクターズ」
DVD2枚組・キャラクターズサウンドトラック付
6.25 Release ¥17,000（税抜）

キャラクターズエンディング集アルバムが登場!!「シスター・プリンセス Re Pure」キャラクターズ エンディング集アルバム
「12人のエンディング」2.5 Release KICA 590 ¥3,000（税込）

©天広直人・公野櫻子・メディアワークス／プリピュア製作委員会
イラスト：新田靖成
KING RECORDS

PlayStation 2

Pia キャロットへようこそ!!3
We've been waiting for you.
Roll around, summer has come, again.
I'd love to feel the sun with her smile as bright as it.
round summer

GAME BOY ADVANCE ゲームボーイ アドバンス

Dreamcast ☆ PlayStation2 ☆
2003年3月 発売予定

期待のシリーズ最新作が
Dreamcast・PlayStation2 に登場!!

君たちと過ごした
ひと夏の想い出——。

超異色にして超本格的!
「BLACK/MATRIX」シリーズ最新作!

BMO BLACK MATRIX ZERO
ブラックマトリクスゼロ

2002年12月13日
再販決定!!
標準価格:5,800円

©2001,2002 F&C・FC02/F&C co.,ltd./NEC interchannel,Ltd.

Pia キャロットへようこそ!!2
©2002カクテル・ソフト/NECインターチャネル/スタック
2003年2月6日発売
スペシャルプライス3,800円
♡特典♡
「Pia♥キャロットへようこそ!!3」
オリジナルミニドラマCD
を同梱

彼女たちは気付いていない。自分たちの過ちを…
目の前にある真実の扉を…

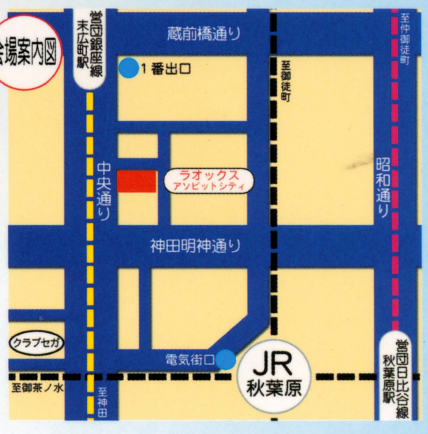
INTERLUDE

2003年2月発売決定!!
標準価格:6,800円

©2002 NECインターチャネル/KNIGHT キャラクターデザイン 塩部裕彰

NECインターチャネルファン感謝デー
ほんとうにちょっとだけスペシャル3開催決定!!

日時:2003年1月25日(土) 12:00〜17:00
場所:ラオックス アソビットシティ8番街イベントホール
東京都千代田区外神田4-3-3
内容:新作発表・ステージ・最新作の展示・抽選会・当社関連グッズの販売
・弊社新作タイトル発表
・「みずいろ」出演声優トークショー
出演声優 後藤邑子さん・綾川りのさん・吉住梢さん・河本明子さん・佐久間紅美さん
・「インタールード」出演声優トークショー
出演声優 豊島真千子さん・金月真美さん・田村ゆかりさん
・佐藤裕美さんライブ(仮)「みずいろ・魔女のお茶会・カナリア」
※混雑の時、入場制限を行う場合がございますが、ご了承ください。



NECインターチャネル株式会社 アミューズメントグループ 〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-2-5
ホームページ「@fun」http://www.neic.co.jp ユーザーサポート受付:03-3293-7008(月〜金曜日、午後1時〜6時、祝日、休日を除く)

PALETTA THE VISUAL EXPRESS WINTER 2003 Vol.6
2003年2月1日発行
発行所/株式会社エンターブレイン 発行人/浜村弘一 編集人/青柳昌行
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 ☎03-5433-7850(営業局)

9784757713468
ISBN4-7577-1346-0
C9476 ¥1143E
19294760011435

定価1200円 本体1143円
雑誌61951−94 Ⓗ 2003年5月 Printed in Japan 凸版印刷株式会社
enter brain